
El Corte Inglés
Nº 107 Mayo-Junio 2013
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Donkey Kong
Country Returns 3D
Injustice
Gods Among Us
Lucha entre superhéroes
Soul Sacrifice
Esclavo desencadenado
Una aventura de acción espectacular
marcada por las decisiones morales
Animal Crossing
New Leaf
El emblemático simulador
social rebrota con mayor
creatividad y una libertad total
The Last of Us | Grid 2 | Resident Evil | Pokémon Mundo Misterioso



CAPCOM
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
DEJA DE SER LA PRESA
LA CACERÍA HA COMENZADO
ERES UN CAZADOR, LUCHANDO POR LA GLORIA Y LA SUPERVIVENCIA.
CADA ENEMIGO AL QUE VENZAS TE DARÁ NUEVOS MATERIALES CON
LOS QUE FORJAR MEJORES ARMAS Y ARMADURAS, CONVIRTIÉNDOTE
CADA VEZ EN UN CAZADOR MÁS LETAL PARA ENFRENTARTE
ASÍ A LOS MÁS PELIGROSOS ENEMIGOS.
12
www.pegi.info


NINTENDO 3DS
MÁS DE 70 MONSTRUOS POR CAZAR
CONÓCELOS ANTES DE IR A POR ELLOS
J3
J4
J2
J1
J3
J2
J4
J1
CAZA EN GRUPOS DE 4
CON EL MODO MULTIJUGADOR LOCAL
CONVIÉRTETE EN EL CAZADOR DEFINITIVO
EXPLORA DISTINTAS ÁREAS Y REGIONES
EMBÁRCATE EN ÉPICAS MISIONES SOLO O CON TUS AMIGOS
EL PACK CONTIENE:
Consola Nintendo 3DS XL negra
y el juego Monster Hunter 3 Ultimate
preinstalado
TAMBIÉN DISPONIBLE EN Wii U



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo,Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

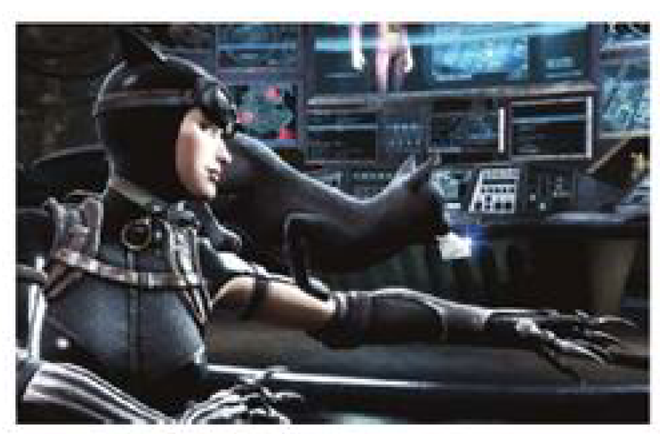
Depósito Legal:
M-43083-2002



12
Animal Crossing New Leaf
El simulador social más querido reverdece laureles en 3DS.

Nuevo ciclo

Asistimos a la presentación del A'12, la nueva edición del Anuario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Sofware de Entretenimiento y para alegría nuestra, en el horizonte del videojuego seguirá brillando el sol. En palabras del presidente de aDeSe, Alberto González Lorca, "el videojuego volverá a experimentar un nuevo ciclo de expansión y crecimiento ya que es actualmente una de las industrias del ocio audiovisual e interactivo con mejores perspectivas de futuro". No cabe duda que suena bien esta declaración, máxime cuando en el sector se vine un momento de expectación ante la renovación del parque de consolas, iniciado ya con Wii U y dentro de muy poco continuado con la presencia en el mercado de Xbox 720 y PS4. No se puede obviar que en el 2012 las ventas bajaron un 16% respecto al ejercicio anterior, pero la cifra de 822 millones de euros confirman al videojuego como la forma de entretenimiento favorita de los españoles y nuestro país sigue ocupando el cuarto lugar europeo en consumo de ocio electrónico. Para los tiempos económicos que corren se puede decir que el videojuego goza al menos de salud, que no es poco. El cambio de ciclo anunciado volverá a demostrar una vez más la capacidad de innovación y la multiplicación de la oferta de juego que posee la industria. Estad atentos, pronto lo veremos.
J.M. Fillol



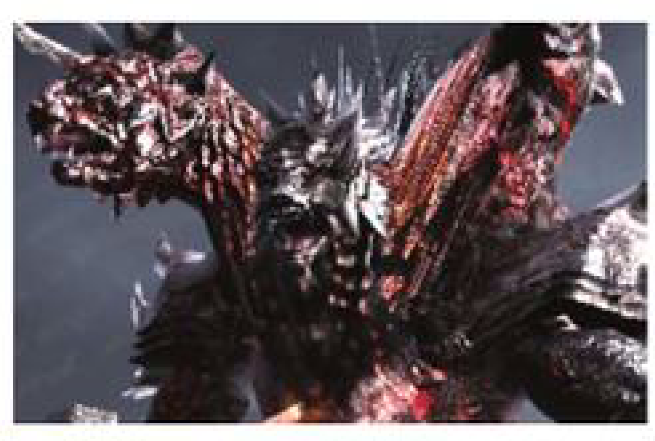
16 **Injustice Gods Among Us**

El género de lucha nos sirve en bandeja de plata los combates soñados entre los superhéroes de DC Comics.



18 **Fast&Furious Showdown**

La adrenalina se dispara en este título sobre cuatro ruedas inspirado en la popular saga cinematográfica.



24 **Soul Sacrifice**

Un Action RPG de campanillas para Vita, donde tienes el poder de salvar o sacrificar para avanzar en el juego.



26 **Donkey Kong** Country Returns 3D

Un título clásico del gran mono de Nintendo para disfrutarlo ahora en su máxima expresión tridimensional.

06 News
08 Skylanders
10 Wonderbook
Diggs detective privado
11 The Last of Us
19 Dead Island Riptide
20 Resident Evil Revelations
21 Star Trek
21 Dragon´s Dogma Dark Arisen
22 Grid 2
23 COD Black Ops II: Uprising
28 Pokémon Mundo Misterioso
Portales al infinito
30 Ofertas
31 Club Megaconsolas
32 Megazona
34 Shopping



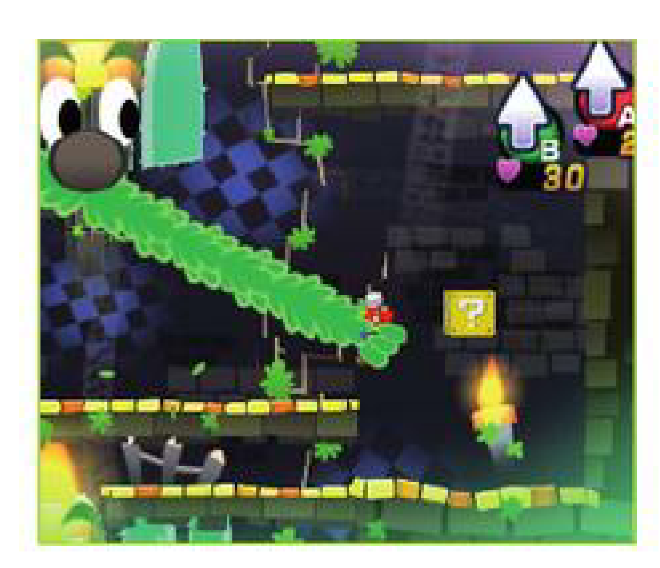


3DS demuestra su poderío

Triples A hasta finales de año

La portátil de Nintendo se refuerza con una gran cantidad de títulos importantes que verán la luz en los próximos meses, avalados con los personajes y las franquicias emblemáticas de la casa.

A los recientes lanzamientos de la talla de «Fire Emblem Awakening» o «Monster Hunter 3 Ultimate» se le sumará una nueva batería de títulos que nos traerá de vuelta a los populares Mario, Luigi, Link, Donkey Kong y Yoshi, entre otros. La compañía trabaja en un nuevo título de «The Legend of Zelda» inspirado en «A Link to the Past» (1992) para NES, disponible a finales de año. Un nuevo «Yoshi's Island» saldrá al mercado también en 2013. Y los fontaneros más famosos del mundo harán de las suyas a partir del 12 de julio en «Mario & Luigi: Dream Team Bros», uno de los títulos más esperados. También este verano jugaremos con Mario en



«Mario Golf World Tour», y ya en invierno con «Mario Party». Aún sin fecha llegará «Professor Layton and The Azran Legacy». Además, en eShop, el 9 de Mayo estará disponible «Mario and Donkey Kong Minis on the Move» y pronto se publicarán dos títulos de «Zelda». Mucha munición para cargar en la 3DS.



La hora del antihéroe

Masacre

Uno de los antihéroes menos conocidos y más divertidos de la franquicia Marvel, «Masacre», da el salto a las consolas en este título de acción tan divertido como original y frenético.

El 28 de junio se publica para Xbox 360, PS3 y PC este título protagonizado por quizás uno de los antihéroes menos populares del universo Marvel, pero sin duda de los más divertidos, irónicos y mordaces: Masacre, conocido en su versión americana como Deadpool (creado por Rob Liefeld). Activision y High Moon Studios son los responsables de esta aventura de acción hack n' slash en la que sobre todo brilla el protagonista. Un tipo divertido que continuamente se ríe de los héroes, de los videojuegos y de sí mismo. Desternillante en ocasiones, el juego avanza a base de mamporros contra los enemigos de Masacre. Su objetivo es acabar con Mr. Siniestro y para eso utilizará todos sus poderes, su salud regenerativa y su enorme resistencia.



Uno de los imprescindibles este verano

Disney Infinite

Aventuras en los mundos de Disney y Pixar con sus personajes más conocidos y con una total libertad para crear historias por parte de los jugadores. Una nueva forma de jugar creando.

Un mundo totalmente abierto en el que son los jugadores los que crean su propia experiencia jugable. El próximo mes de agosto verá la luz este ambicioso título desarrollado por Avalanche Soft y protagonizado por los personajes más conocidos de Disney y Pixar, convertidos en esta ocasión en figuras coleccionables con las que los jugadores vivirán increíbles aventuras. Para PS3, Xbox 360, Wii, Wii U y Nintendo 3DS, el juego permite a los jugadores posicionar a sus personajes en "portales mágicos" y transportarles así a los mundos de Disney y Pixar para vivir retos, desafíos y aventuras mágicas. Los jugadores crearán experiencias narrativas llamadas Play Set en las que tendrán que resolver complejos enigmas, combatir enemigos y explorar escenarios de sobra conocidos por los seguidores de Disney y Pixar. Para un verano muy animado.

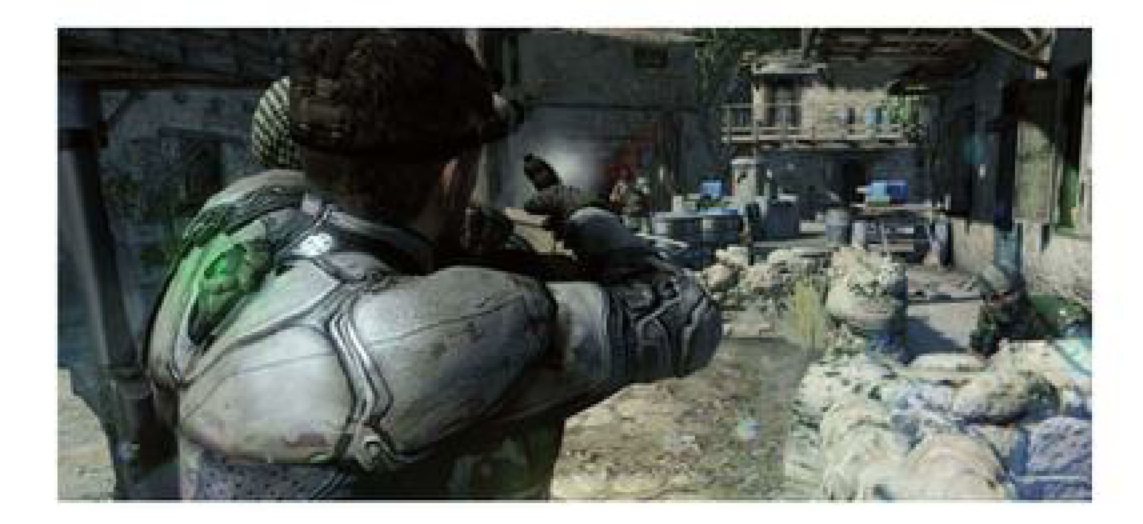


Sam Fisher otra vez al límite

Splinter Cell Blacklist

Una nueva entrega de la popular saga de acción táctica protagonizada por el agente Sam Fisher. Acción contrarreloj en una cruzada contra el terrorismo mundial.

Sam Fisher regresa y lo hace convertido en un agente aún más letal. Su apariencia es la misma, pero la misión que tiene en esta ocasión hace que saque lo mejor de él y se convierta en una de las armas más potentes de EE.UU. Y es que las Naciones disidentes han lanzado un ultimátum al gobierno americano: la Lista Negra, una cuenta atrás para una cadena de ataques terroristas si Estados Unidos no abandona ciertos territorios. Fisher es el líder del grupo 4th Echelon, una unidad que trabaja bajo las órdenes directas del presidente. Acción contrarreloj, viajes alrededor del mundo, bombas que desactivar...Una historia creada para disfrutar tanto de su narración como de la experiencia de juego. Saldrá el 22 de agosto para PS3, Xbox 360 y PC.



Blog de Club Megaconsolas

Fatality Western

Los usuarios de Club Megaconsolas pueden disfrutar desde el mes de abril de una visón única de los videojuegos en un blog único, original y rompedor.

El saloon de Club Megaconsolas en Facebook y Twitter ha abierto sus puertas al bloguero más rápido, agudo, mordaz y certero (allí donde pone el ojo pone el adjetivo justo y preciso) al oeste de Río Grande. Fatality Western nos trae una visión de los videojuegos canalla y deliciosa al mismo tiempo, con un toque cinéfilo intransferible. Con casi frecuencia diaria, Javier Cortijo, el sheriff del cotarro y todo un periodista especializado en videojuegos y cine, además de megaconsolero de pro desde la creación de Megaconsolas, alimenta con dedicación este blog, desde donde radiografía el mundo del ocio electrónico y ha dejado ya, para poderlas disfrutar, unas cuantas "perlas". No lo dudes, búscalo en Club Megaconsolas: **http://fatalitywestern.clubmegaconsolas.com**







Call of Duty Ghosts

PROMOCIÓN

PS3, Xbox 360, PC
Lanzamiento 05/11/13
-5€ de descuento en PS3 y XBOX 360.

-5€

Diablo III

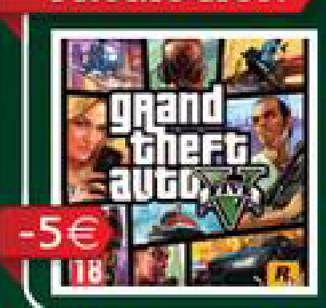
PROMOCIÓN



PS3
Próximamente
Incluye el DLC "Yelmo infernal" y de regalo llévate el CD con la B.S.O.

GTA V

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360
Lanzamiento 17/09/13
-5€ de descuento SÓLO HASTA EL 15 DE MAYO.

-5€

Resident Evil Revelations

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360, PC
Lanzamiento 24/05/13
Regalo DLC con 3 armas para todos los personajes jugables. 5€ de descuento en PC sólo en tienda.

-5€

Metro Last Night

PROMOCIÓN

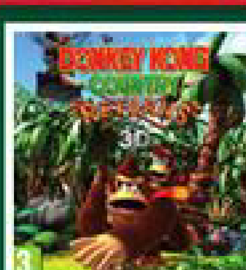


PS3, Xbox 360, PC
Lanzamiento 17/05/13
Regalo exclusivo DLC con comando nuevo, armas y mucho más. 5€ de descuento en PC sólo en tienda.

-5€

Donkey Kong Country Returns 3D

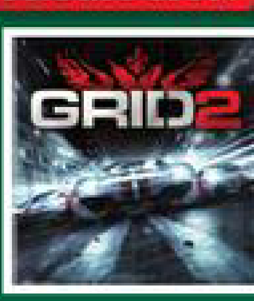
PROMOCIÓN



3DS XL
Lanzamiento 24/05/13
Regalo figura del juego.

The Last Of Us

PROMOCIÓN



PS3
Lanzamiento 19/06/13
Regalo 2 Packs DLCs "Pack Supervivencia, y Pack Visitas y Sonidos".

Grid 2

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360
Lanzamiento 31/05/13
Regalo DLC "Pack 4 HEADSTART".

Pokémon Mundo Misterioso

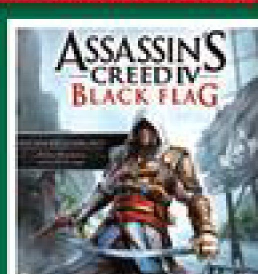
PROMOCIÓN



NDS, 3DS XL
Lanzamiento 17/05/13
Regalo de un llavero Pikachu.

Masacre

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360
Lanzamiento 14/06/13
5€ de descuento.

-5€

Assassin's Creed IV Black Flag

PROMOCIÓN

PS3, Xbox 360, Wii U, PC
Lanzamiento 31/10/13
Regalo DLC "The Watch" + caja metálica con mapa físico.

Remember Me

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360, PC
Lanzamiento 07/06/13
Regalo DLC Neo-Paris Pack 5€ de descuento en PC sólo en tienda.

-5€

Destiny

PROMOCIÓN



PS3, Xbox 360
Lanzamiento Diciembre 2013
5€ de descuento.

-5€

LIGHTCORE

Skylanders
Lucha de Gigantes

Llega la nueva hornada de las criaturas que han puesto patas arriba la juguetería virtual y clásica. Gigantes y luminosos, estas figuras son irresistibles

Ni "Star Wars" ni "Transformers": Los juguetes que realmente marcan tendencia hoy son los **"Skylanders"**. Las cifras hablan por sí solas: más de cien millones de unidades vendidas hasta enero de 2013 y más de mil millones de dólares en ventas en todo el mundo, tanto de figuras como de accesorios, en solo 15 meses. La clave del éxito consiste en fusionar de manera brillante e imaginativa el mundo virtual de los videojuegos con el mundo tradicional de los juguetes articulados, haciendo que cobren vida en una nueva dimensión (y una nueva diversión). Eso, además de los videojuegos disponibles para casi todas las plataformas.Veamos las dos opciones ideales para conocer el universo "Skylanders".



LA LUZ PRODIGIOSA

Tras haber dado el estirón en su serie "Giants", a los "Skylanders" solo les faltaba "dar las largas" mostrándose con más voltios que nunca. Para ello, los nuevos **"LightCore"** encienden el Portal de Poder con sus reforzadas y resplandecientes habilidades. Hágase la luz.

● Los recién llegados tienen a su disposición un fantástico **Pack de inicio**, que incluye el software "Skylanders Giants", más el Portal de Poder que nos permite vivir sus emocionantes aventuras, más tres figuras "Skylanders" originales, un fabuloso póster de la colección, tres pegatinas con códigos secretos y tres trading cards. Una completa oferta para meterse de lleno en el universo "Skylander".

● Claro que, si ya has disfrutado de sus poderes y habilidades en la primera aventura ("Skylanders Spyro's Adventure"), y quieres enfrentarte a los nuevos y espectaculares retos de "Skylanders Giants", lo tuyo es el **Pack de expansión**, que incluye el software "Skylanders Giants", una figura de la serie, el póster de la colección, una pegatina con códigos secretos y una trading card.

Lo dicho, una ocasión única para pasarlo en grande con esta saga ya legendaria.



LOS 7 MAGNÍFICOS

-Chill: Aunque parezca un témpano, Chill siempre está que arde a la hora de defender a la Reina Snow con uñas, dientes y su jabalina especial. Lo que se dice una campeona.

-Jet-Vac: Con su chorro de luz y su pico de oro, este barón de los cielos es el auténtico señor de las alturas del cotarro. Atentos a sus vuelos rasantes.

-Prism Break: Nuevo fichaje para el elemento Fuego. Su estilo de ataques a distancia ocasiona daños múltiples, y su bola ígnea es letal de necesidad. Cuidado con él.

-Shroomboom: A pesar de su simpática apariencia, no hay que fiarse ni un pelo de este champiñón con ataques muy luminosos en la manga.

-Drobot: Más listo que el hambre, este dragón superlativo combina cetrería fina con un toque retro Mazinger Z. Cuidado con mirarle fijamente a los ojos, que chamusca.

-Eruptor: Un tipo realmente fogoso, este monstruo de lava es uno de los personajes preferidos de la fauna "Skylander". Eso sí, ojo con encenderle el carácter.

-Pop Fizz: Un alquimista bastante impaciente y con pinta de científico loco mutante. Este gremlin es una caja de sorpresas, con una chistera repleta de hechizos imposibles.



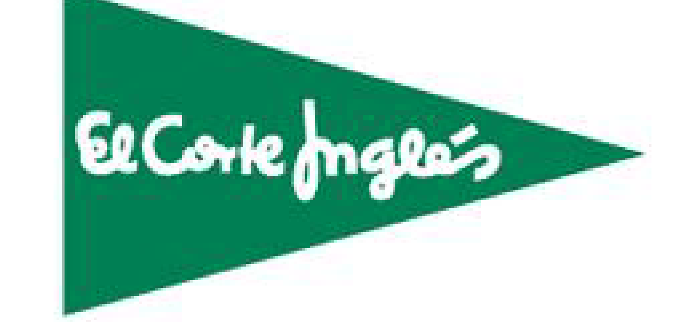
¡CYNDER Y EL PORTAL DEL PODER BRILLAN EN LA OSCURIDAD!





Disponible para:
XBOX 360 PS3 Wii
Wii U NINTENDO 3DS

Sólo en:



El pack de inicio incluye: El videojuego, el Portal de Poder®, 3 figuras skylanders, póster de colección, 3 pegatinas con código secreto y 3 trading card

¡DESCUBRE LAS NUEVAS FIGURAS DE SKYLANDERS GIANTS!

NINJINI
THUMPBACK
EYE-BRAWL

SHROOMBOOM
SPYRO
HOT DOG
WRECKING BALL

LIGHTCORE
¡SE ILUMINAN!

LIGHTCORE CHILL
LIGHTCORE POP FIZZ

7 PS3 Wii Wii U NINTENDO 3DS XBOX 360

WWW.SKYLANDERS.COM

ACTIVISION

Wonderbook
Diggs Detective Privado

Las páginas del Wonderbook nos llevan en esta ocasión al mundo de Diggs, un detective gusano que sacará a relucir las habilidades en investigación de los más pequeños.

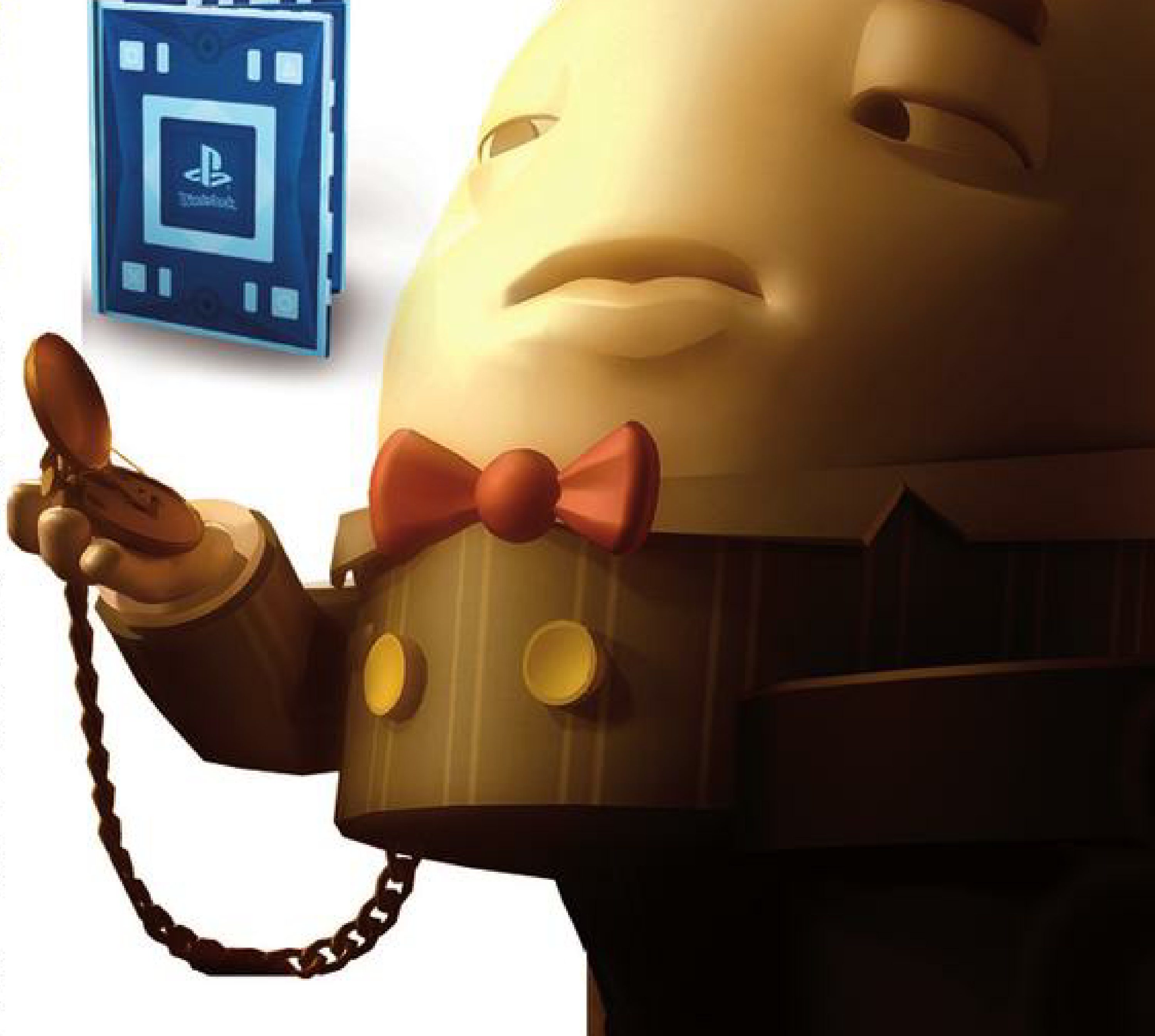
Los escenarios de crímenes en los años 30 siempre parecían iguales: un callejón oscuro, la luz parpadeante de una farola, la cabaretera que sabe mucho más de lo que dice... Y, por supuesto, el implacable detective privado que se encarga de llevar todo el asunto con la máxima discreción. Este podría ser el resumen del nuevo título diseñado para «Wonderbook, Diggs Detective Privado».

La historia gira alrededor de una rima infantil actualizada, la del huevo Humpty Dumpty, que se trata como si fuera un asesinato. Lo cierto es que la víctima no está muerta, y nuestra tarea consiste en recomponer los trozos de la cáscara del "finado". El toque de novela negra está muy suavizado para el público al que va dirigido, pero sin caer en tópicos y resultando francamente atractivo a nivel visual. Todos los escenarios están realizados con mucho cuidado en el detalle, cargándose a partir del periférico "editorial" que es Wonderbook en conjunto con la cámara PlayStation Eye. Cada página de este libro físico nos traslada a un escenario, que podemos modificar cerrando

> Un juego genuinamente multimedia donde utilizaremos la cámara PlayStation Eye, el el mando Move y el libro Wonderbook

un poco el volumen, girándolo para variar la perspectiva o inclinándolo y así iluminar determinadas zonas. Los momentos de mayor acción obligan a los jugadores a interactuar cogiendo el libro para evitar obstáculos o bien perseguir frenéticamente a sospechosos. Además del PlayStation Eye y el Wonderbook, «Diggs» también tiene compatibilidad con Move, ya que podemos hacer fotografías o explorar con mayor profundidad el escenario si contamos con el periférico de la bolita. De hecho, hay algunos objetivos que sólo se pueden acceder a través de él, aunque son secundarios.

El catálogo de Wonderbook sigue ampliándose, y con apuestas tan interesantes como «Diggs» se convierte en una opción sin competencia dentro del sector. A finales de mayo sabremos quién es el asesino.



Sony | Aventura
Mayo | 7+
es.playstation.com



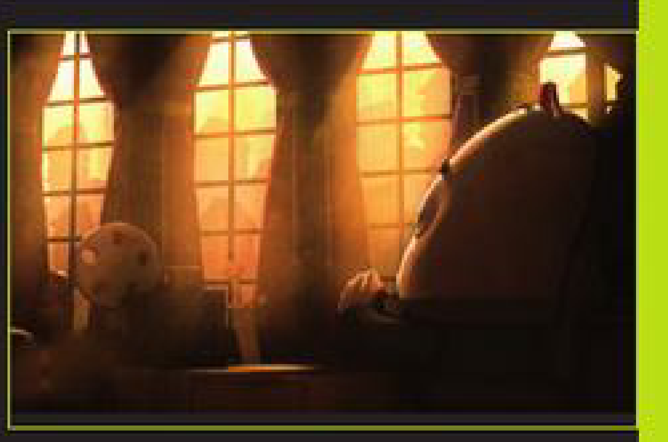








Originalidad por encima de todo. Por ejemplo, los escenarios están formados por elementos tan cotidianos como lapiceros, clips o cuadernos. También de lo más atractivo para la acción es que en ocasiones lo que importa es el sigilo, teniendo que avisar discretamente a Diggs utilizando el micrófono incorporado de la cámara. Esto puede ser con una palmada, un silbido o un gritito, cada usuario decide cuál es el código.



Óscar a mejor guión

El estudio responsable de «Diggs» es Moonbot, un grupo de animadores que cuenta con una corta pero exitosa trayectoria en el entretenimiento digital. Se nota especialmente en los movimientos de los protagonistas, cuidados hasta el más mínimo detalle y que nunca se repiten, así como en el guión, que sabe mantener la tensión inicial. El buen hacer de este grupo quedó reflejado en el Oscar al mejor corto de animación que se llevaron el año pasado por The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore..

The Last of Us

Desde la acción plataformera al survival horror hay un gran salto; uno que sólo pueden afrontar con solvencia los creadores de un clásico como «Uncharted».

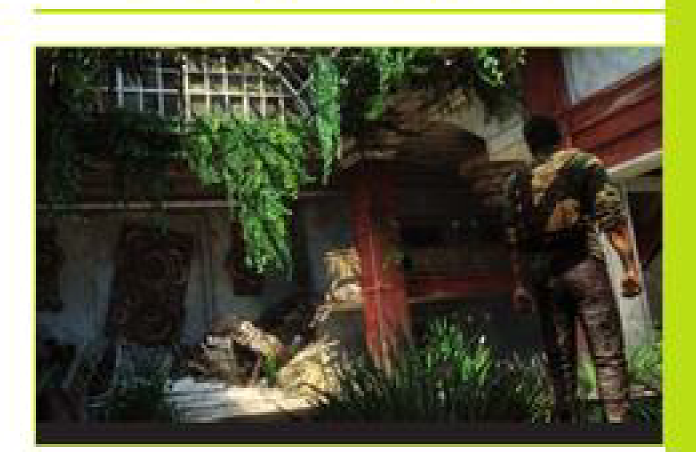
The Last Of Us» se convirtió en una de las mayores sorpresas de 2011, cuando se anunció en la gala de los premios Spike. Tras un sobresaliente «Uncharted 3», el estudio Naughty Dog se tiraba de cabeza a un género, el survival horror, nuevo para ellos.

La historia nos sitúa en un mundo post apocalíptico en el que una misteriosa plaga de hongos ha arrasado la civilización. Esta situación ha dejado a la Tierra dividida en varios grupos: la población superviviente, controlada estrictamente por militares que protegen la cuarentena, los infectados por la plaga, que se comportan básicamente como zombis sin consciencia, y los rebeldes, que viven ajenos a las normas marciales del resto de humanos. En medio de todo esto Joel, un traficante de víveres, promete a su mejor amigo que salvará a Ellie, una chica de 14 años a la que tendrá que escoltar hasta un reducto de la resistencia conocido como The Fireflies.

Aunque la mecánica del juego se centra más en el terror, se mantiene la visión en tercera persona que tan buenos resultados le dio a Naughty Dog en proyectos anteriores. De hecho, según declaraciones a varios medios, la relación entre Nathan Drake y Victor Sullivan funcionó tan bien en «Uncharted» que Naughty Dog ha decidido repetir un esquema parecido a la hora de definir la jugabilidad de «The Last Of Us», de tal manera que a Ellie y Joel no les va a faltar este tipo de interacción. Por otro lado, los responsables del juego han estrenado un sistema de inteligencia artificial, bautizado como "equilibrio de poder", en el que los enemigos, ya sean infectados o mercenarios, se coordinan a la hora de atacar de la manera más inesperada. Lo que se ha visto por ahora de «The Last Of Us» nos hace prever un bombazo el próximo mes en exclusiva para PS3 y para aquellos que no sufran del corazón. Los sustos están garantizados.

> Naughty Dog nos traslada a un escenario catastrófico para la raza humana, bajo una tensión de alto votaje. Tela marinera...

Sony | Survival horrror
Junio | 18+
http://thelastofus.com/







ADN con éxito

«The Last Of Us» tiene un gran parecido conceptual con «Bioshock Infinite». Después de todo, tenemos que defender a una adolescente de hordas de enemigos a tiro limpio, la chica no es un personaje controlable, y la historia es la que lleva el peso principal a la hora de definir la jugabilidad. Pero hay más coincidencias, como la de que Joel tenga al mismo actor de doblaje que Booker Dewitt, el prota de Infinite, o que Naughty Dog contratara al director de arte responsable de la ciudad en las nubes en mitad del desarrollo del juego de Take 2.



Ellie y Joel intentarán atravesar de punta a punta los Estados Unidos, poblados ahora por unos peligrosos mutantes. Aparte de esta amenaza real, en el itinerario hay otras dificultades a tener muy en cuenta. Así, la naturaleza ha ido conquistando ciudades despobladas por la catástrofe dos décadas antes de los acontencimientos del juego, con resultados tan sorprendentes como tétricos.

Welcome to Animal Crossing New Leaf

Derrochando vida, creatividad, libertad total y millones de opciones para ejercerla, llega el último capítulo de una saga esencial dentro del subgénero social de ayer y de hoy. Una gozada para todos los públicos.

Nintendo | Simulación
| Junio| 3+
www.animalcrossing.es



Gráficos | Jugabilidad | Sonido/FX | Originalidad

Los admiradores de una de las franquicias de simulación social más dicharachera, innovadora, brillante y colorista están de enhorabuena: el "bosque de los animales" abre sus puertas de par en par. Y lo hace con un despliegue de imaginación, escenarios, posibilidades y novedades que cualquier análisis al uso se queda muy corto, y por ello tenemos la necesidad, casi obligación, de ampliar horizontes y extendernos a gusto para que no os perdáis detalle de este nuevo capítulo de una saga que ya lleva doce años derramando encanto naíf y que, con más de 16 millones de unidades vendidas, es una de las preferidas para grandes y pequeños. Porque, al igual que las obras maestras del cine de animación nipón, su poder de seducción engancha a todos por igual. Nada de "juego de niños".
Por si fuera poco, «New Leaf» supone el reencuentro de la saga con las consolas portátiles, ocho años después de que «Wild World» aterrizara en la Nintendo DS. Pero esta vez la cosa cambia, ya que la beneficiada es la 3DS. Bueno, mejor dicho los beneficiados seremos nosotros, los jugadores, ya que el nivel gráfico, el gusto artístico por el detalle, y los innumerables personajes antropomórficos con que nos toparemos en nuestras aventuras sube muchos enteros gracias a las posibilidades estereoscópicas de la consola. Empezando por esa amplitud de campo con perspectiva esférica que nos recuerda a «Super Mario Galaxy» (ahí es nada)



Money, money … (bayas)

Incluso en un pueblo tan idílico y pocholo como el de "Animal Crossing", el vil metal es una necesidad imperiosa. Eso sí, bajo una apariencia frutal en forma de bayas, que no se devalúan ni les



afecta la prima de riesgo. Al principio tendremos los bolsillos vacíos, pero agitando unos cuantos árboles podremos cambiar fruta variada por bayas en la tienda de compra-venta y reciclaje, y así comprar nuestra casa (por unas 10.000 bayas, que la burbuja inmobiliaria también pinchó aquí) y, más adelante, miles de cosas más. Viva el consumismo naíf.



Compartir es vivir

Es una de las señas de identidad de «Animal Crossing»: su interacción e interactividad entre jugadores que nos permite compartir,enriquecernos y aprender de los diseños y las actividades de unos y otros. Para tal fin, la función StreetPass se antoja perfecta para, por ejemplo, visitar la zona de las casas de exposición y disfrutar de la creatividad conjunta. O los diseños de ropa, convertidos en un QR Code para presumir ante todos. También podremos crear una lista de visitantes ilustres del pueblo (online o localmente) y mandarles mensajes al estar conectados, aunque no estén en el mismo pueblo.



El 3D es el territorio ideal para el lucimiento de todo el entramado gráfico del juego. Campos, comercios y personajes adquieren una brillantez espectacular y una riqueza de colorido insólito en la saga merced a las posibilidades estereoscópicas del título. Además, el 3D también ayuda a conseguir una sensación de profundidad de campo y de amplitud de opciones y detalles para que podamos explorar sin descanso. Una auténtica belleza (y una monería).

y que vuelve a ayudar a dar la sensación fundamental que quiere transmitir el juego: autenticidad, movimiento, dinamismo, paso del tiempo... vida en definitiva. Y vidilla, claro.

Más que un juego

Porque una cosa queda clara: «Animal Crossing: New Leaf» es más que un juego: es todo un ecosistema en constante evolución y ebullición en donde plantaremos la tienda de campaña (nunca mejor dicho, ya que, al principio, y mientras se levanta nuestra casa, tendremos que vivir en una de ellas provisionalmente, gentileza de Promociones Nook). Pero, por suerte, no estaremos solos ante el peligro y en un ambiente extraño, ya que los habitantes del pueblo nos echarán siempre un cable para poder decidir nuestro destino y la forma de elegir y dar forma a nuestro día a día. Docenas de personajes llegarán a diario al pueblo, algunos

> Después de vender más de 16 millones de unidades, «Animal Crossing» vuelve a las consolas portátiles con esta versión en 3DS llena de novedades, sorpresas y un diseño encantador y brillante



Bastón de mando

Aparte de garbear y dar palique con los vecinos tan alegremente, en «Animal Crossing: New Leaf» también asumiremos funciones de ordeno y mando. Y es que una de las novedades más interesantes del juego es la posibilidad de asumir el cargo de alcalde, con la responsabilidad que ello conlleva para garantizar la armonía y el buen entendimiento de la ciudadanía. Y algo más, ya que gracias a las ordenanzas municipales que podremos dictar, está en nuestras manos lograr que el pueblo crezca, prospere y tenga esplendor comercial. De ti dependerá el éxito de los proyectos municipales, tú decides cuáles quieres llevar a cabo y dónde quieres hacerlo.

los conoceremos, y otros no. Como la vida misma, ya se sabe. Y, cómo no, para ir medrando y desarrollando nuestro potencial, es necesario dinero (o bayas, vaya), conseguido gracias a nuestro trabajo en diversas tareas o, literalmente, caído del cielo, ya que podremos cambiar frutas de los árboles por bayas que nos permitirán desde comprar nuestra vivienda a adquirir muebles, ropa, zapatos, flores, complementos y todo tipo de objetos disponibles en las tiendas y los establecimientos de trueque. Que fluya el capital.
Está claro que la marca «Animal Crossing» es sobradamente conocida por los amantes de los videojuegos etiqueta negra, pero en este «New Leaf» tendremos, como reza el título, nuevas hojas como, por ejemplo, la posibilidad de convertirnos en el alcalde del pueblo y convertirlo en la envidia de la región llevando a cabo obras, reformas y novedades (hay muchos proyectos municipales para acometer) para enriquecer a sus habitantes (solo a sus habitantes, ¿eh?). Por suerte, tendremos un competente equipo, encabezado por nuestra fiel y eficiente secretaria Canela, para triunfar por todo lo alto. Así que ojo con las ordenanzas municipales, que no se nos suba el cargo a la cabeza.

> La interacción social y hasta educativa son dos de las claves del éxito de «Animal Crossing: New Leaf», en donde podremos organizar libre y más exhaustivamente que nunca todos los elementos urbanos y ociosos

Derroche de creatividad

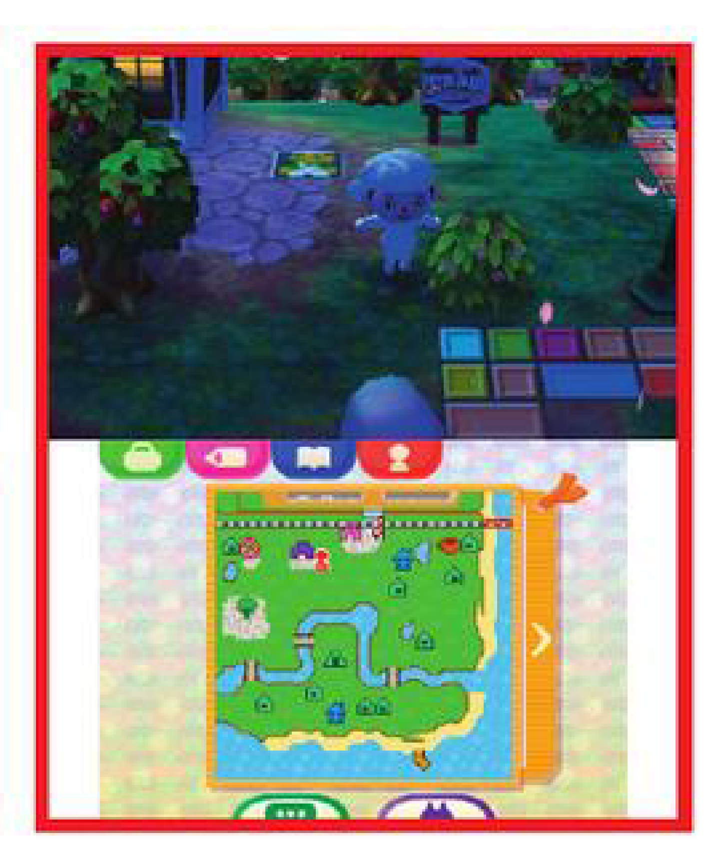
Aparte, el juego multiplica su diseño y look con una creatividad nunca vista. Podremos darnos un garbeo por la zona comercial y disfrutar de las tiendas abiertas (y más que abrirán mientras seamos buenos regidores) para poder decorar nuestra casa de perlas (ojo a Reciclajes Bártulos, mejor que cualquier franquicia sueca). No solo eso: también podremos personalizar a nuestro capricho ropa, banderas, complementos de moda e incluso el pueblo entero, dándole un look y una arquitectura muy personal, y compartiéndolo con todo el

Reloj interno

Otra fantástica y clásica idea de la saga es su calendario interno, con el que los acontecimientos del pueblo siguen su rumbo aunque nosotros hayamos dejado de jugar temporalmente, y que permite cambiar el sentido de la vida si jugamos de día o de noche. Por ejemplo, y aprovechando nuestro rol de alcalde aquí, podremos hacer que las tiendas abran más pronto y los ciudadanos madruguen más. O, si somos más aves nocturnas, podremos retrasar el horario de cierre para disfrutar de la noche y admirar las estrellas incluso.







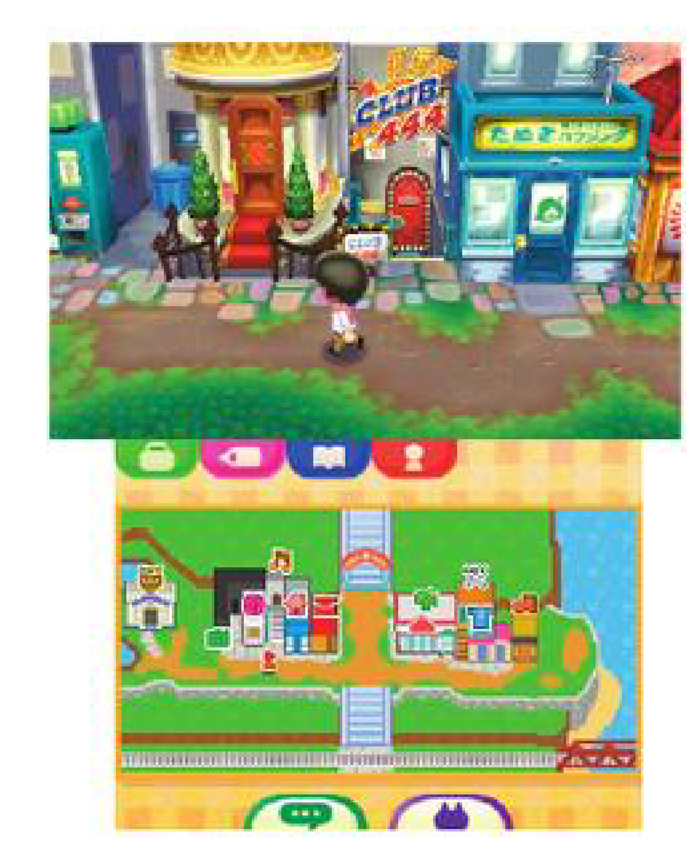


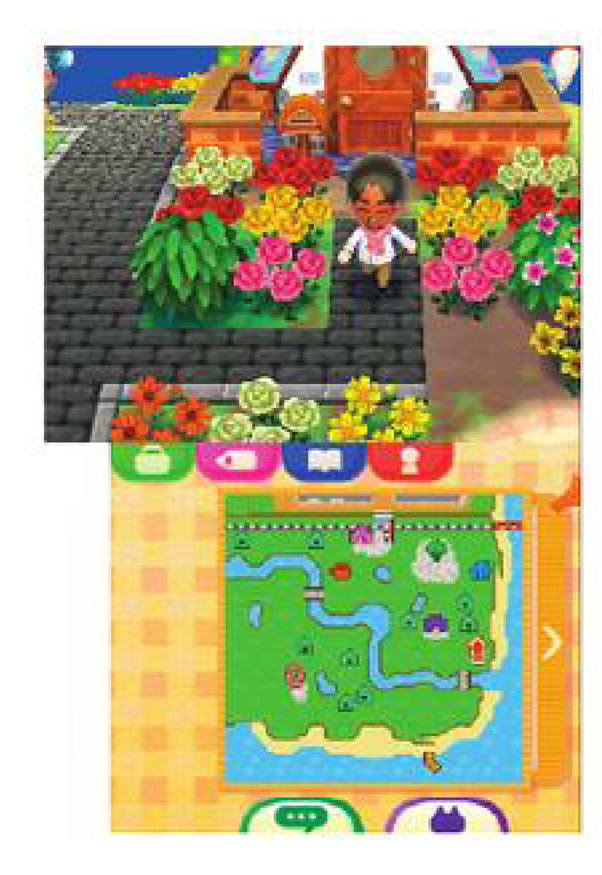
La diversión más naíf, el libre albedrío absoluto y la red social más tupida son tres de los pilares básicos de un juego literalmente inagotable y tan vivo que va brotando sin apenas enterarnos. Además, «Animal Crossing: New Leaf» posee una doble hélice de lo más interesante, ya que permite relacionarnos con los personajes antropomórficos ficticios y con amigos reales gracias al Street Pass en un binomio sencillamente redondo. ¿Quién da más?

mundo, claro. Como es norma en la franquicia, el componente ecológico y floral está muy arraigado, por lo que podremos ejercer de maestros jardineros con la ayuda de Gandulio, que nos surtirá de flores, árboles, parterres y macetas a nuestro gusto.

Y no se vayan todavía que aún hay más: el museo (que aúna arqueología y pinacoteca en un solo lugar gracias al sabio búho Sócrates), el Club Jajá para echar unas risas (o motiguasas), la zapatería de Betunio, la Isla Tórtimer para poder nadar y hasta hacer submarinismo... En fin, un abanico de posibilidades inmenso para gozar horas y horas, y descubrir novedades, contenidos exclusivos e ingenios que brotan a cada paso, incluso online. Con vecinos así, ¿quién necesita humanos?

> Aunque estés dormido o descansando, la vida en este juego continúa de manera intensa, sea invierno o verano, día o noche. ¡A disfrutarla!





La jugabilidad es sencilla, pero eficaz e intuitiva. La pantalla de menús y herramientas sirve para almacenar objetos, organizarlos, chequear mensajes y contenidos, en definitiva, llevarlo todo muy ordenado. Por su parte, la pantalla de mapa nos proporciona una brújula imprescindible para no perdernos en el entramado creciente del pueblo, señalando y detallando sus principales casas, tiendas y centros neurálgicos.

Guía de juego

La mejor forma de jugar (que también viene de sacarle el jugo) a una pequeña maravilla como «Animal Crossing: New Leaf» es conocer y trabar amistad con sus curiosos pero adorables habitantes. "Gente" nada corriente como Miranda, la pata sabelotodo, Quique el elefantito tragón, Violeta la osa jaranera, Bombo el hámster vitaminado, Estasio el mono ferroviario... Un crisol de tipos y personalidades de lo más rocambolescos y campechanos a los que conviene conocer al dedillo para poder ejercer bien nuestro trabajo como alcalde y, por ejemplo, que no se nos revolucionen cuando subamos las tasas.



Una de las prioridades es la limpieza, así que hay que procurar tenerlo todo como los chorros del oro, sin malas hierbas ni edificios descuidados. Aprovecha también los menús, sencillos y muy bien ordenados, del juego para que nada salga de tu radio de atención y acción. Y, en horas bajas, nada como acudir a la casa de la pitonisa Katrina y conocer tu futuro por 500 módicas bayas. Nunca se sabe.



Injustice Gods Among Us



Warner Bros. | Lucha | Abril | 16+
www.injustice.com

Gráficos | Jugabilidad | Sonido/FX | Originalidad

Laboratorios STAR

Una de las alternativas al modo historia es el de las misiones STAR. Consisten en pequeñas pruebas que hay que ir superando con cada uno de los personajes, y que en muchas ocasiones no tienen nada que ver con la lucha. Puede ser un robo de los típicos de Catwoman, una infiltración silenciosa o una frenética persecución. En total son más de doscientas tareas personalizadas que se van desbloqueando por orden, por lo que desde el principio no tendremos disponibles a todos los personajes del catálogo. Un desafío que sin duda alarga notablemente la vida del juego.

Buenos y malos poderosos

El particular argumento permite que Wonder Woman se enfrente en igualdad de condiciones al pupilo de Batman, Nightwing. Esto se consigue sobre todo con movimientos especiales que se pueden activar en mitad de un combo. Invirtiendo una cantidad de la barra que rellenamos golpeando al rival, podemos realizar una vistosa animación que dejará en apuros a nuestros adversarios. Otro de los combates estrella será el del hombre más rápido del mundo, Flash, contra el villano Joker. Y el de Superman contra Green Arrow para verlo, jugarlo y contarlo. Todos de traca.



La historia de los superhéroes más populares no deja de ser reescrita. La última viñeta interactiva en llegar enfrenta a Batman con Superman.

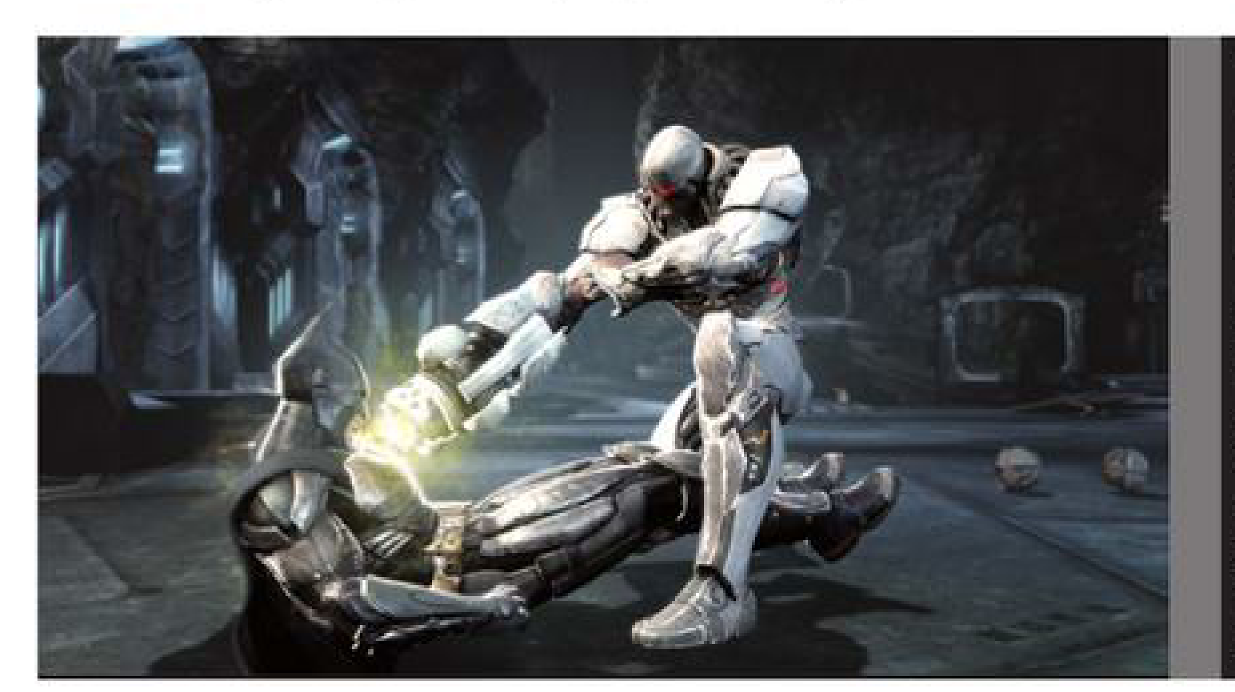
Con la llegada el próximo verano de una superproducción que pretende revitalizar la popularidad del Hombre de Acero, algunas compañías se han preparado para calentar motores con títulos que pretenden sacar brillo a la franquicia de superhéroes que tiene en plantilla DC Comics. «Injustice Among Us» es el primero este año, y bebe tanto de los tebeos para ambientar personajes y escenarios, así como de los últimos «Mortal Kombat» a la hora de definir su jugabilidad. No en vano, el director del juego es Ed Boon, creador de la famosa serie de lucha.

El argumento puede sonar a pitorreo, pero en el juego siempre se enfoca de manera muy seria. Superman cae en una trampa en la que el Joker le hace matar a Lois Lane, que estaba embarazada, por lo que el alter ego de Clark Kent enfurece y asesina al supervillano. Batman, horrorizado por esta acción y el cambio de actitud de su amigo de Metrópolis, reúne a varios superhéroes de dimensiones diferentes para evitar que el mundo se sumerja en el caos, plantándole cara abiertamente. Y es aquí donde entra la primera duda: ¿cómo pueden hacer frente personajes humanos como Nightwing a los súper poderes de gente como Linterna Verde? Pues muy sencillo: con armas especiales y ayudas del escenario. Así, los protagonistas se dividen en dos clases; por un lado, los que tienen una potencia sobrehumana innata, y luego aquellos que necesitan gadgets para defenderse. Flash puede que corra mucho, pero si Harley Quinn dispara a un coche y hace que estalle a su lado, le quitará a su enemigo un buen cacho de energía.

> Cuando llega el momento de la acción, te sientes poderoso manejando a conocidos personajes muy diferenciados entre sí

El apartado técnico es acorde a los tiempos que vivimos en la actual generación de consolas: animaciones solventes, buena ambientación en los lugares en los que nos movemos y espectaculares recreaciones de los famosos superhéroes y villanos. A todo esto ayuda mucho para meterse en la historia el constante diálogo que tienen los personajes en las escenas previas o posteriores a los combates, donde expresan teatralmente sus motivaciones.

Aunque el uso de universos alternativos no es precisamente original, el planteamiento de «Injustice: Gods Among Us» aporta curiosas novedades al mundo de los juegos de lucha. La plantilla de 24 personajes, las misiones secundarias y un (escueto) modo online, llamarán sin ninguna duda la atención de los fanáticos de los cómics.



Victor Stone, más conocido como Cyborg, es uno de los mayores azotes de los delincuentes en el universo DC, pero en «Injustice Gods Among Us» se pone del lado de un Superman corrompido por la venganza. Pese a ser un pelín lento, su habilidad especial en el juego es la de la regeneración, lo que unido a su tremenda fuerza física lo convierten en uno de los personajes más poderosos y versátiles. Que se lo pregunten al pobre de Batman...

Guía de juego

A pesar del novedoso planteamiento jugable que ofrece «Injustice: Gods Among Us», el tutorial no incluye casi ningún detalle a la hora de profundizar en las mecánicas de juego, tarea que tiene que descubrir cada usuario por su cuenta. A diferencia de títulos como Capcom o incluso SNK, el enfoque "occidental" de este juego le hace confiar mucho más en la fuerza bruta que en los lar-



gos combos, la variedad de movimientos es limitada. También hay que contar con los desplazamientos por los escenarios, que nos llevan a diferentes lugares donde podemos utilizar los ítems a nuestro alcance para dañar al adversario. Por cierto, en algunos enfrentamientos importantes tenemos un minijuego previo al combate, como lanzar los batarangs a Lex Luthor. Si acabamos con éxito estos desafíos, el personaje en cuestión se nos presentará más debilitado. No es que añada mucho a la mecánica general del juego, pero es un soplo de aire fresco, además de que también servirá para restañar la "pupa" causada por un modo historia demasiado breve.





Fast & Furious Showdown

Basado en la popular saga cinematográfica de carreras clandestinas, llega un título que promete diversión, gran cantidad y variedad de misiones y acción adrenalítica sobre el asfalto.

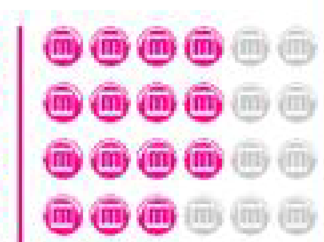
Todo un éxito en las salas de cine que ahora llega a las consolas a la vez que lo hace la sexta entrega de la saga que arrancó allá por el 2001 con Vin Diesel, Michelle Rodríguez y Paul Walker. Y es que la historia que nos cuenta el juego se enmarca entre los acontecimientos de la última película y los que se narrarán en la próxima. Si la historia tiene interés, no hay que olvidar que estamos ante un juego de acción y conducción al que le vamos a pedir entretenimiento puro y duro, carreras adrenalíticas, persecuciones, explosiones, huidas...etc. Y lo tiene. Vamos a poder escoger entre distintos personajes para ponernos a los mandos de los coches con los que recorreremos el mundo en distintas misiones. Así podremos dar vida a conductores más o menos normalitos, expertos o "gunman", conductores que van armados hasta los dientes, por si las cosas se complican.

En total podremos disfrutar de ocho escenarios diferentes situados en distintos lugares del globo. Son escenarios cargados de detalles, llenos de obstáculos, con trazados imposibles que hacen que las carreras sean casi épicas. Pero no todo es correr por correr. Más bien lo contrario. El título de Activision ofrece una gran cantidad de misiones diferentes para distinguir este juego de un título de carreras sin más. Tan pronto estaremos participando en carreras clandestinas, como siendo perseguidos por rivales, llevando a personas a determinados lugares haciendo recorridos complejos en un tiempo determinado, robando, destrozando o protegiendo coches... Así que está claro que hay que ser un crack al volante para sacarle el máximo partido a este arcade que permite construir y modificar los coches a nuestro antojo. Además, a medida que vamos avanzando en el juego superando misiones, nuestros coches así como nuestros personajes pueden ir evolucionando para hacerse más y más potentes e infalibles tanto en el modo individual como en el modo coopeartivo. Una manera más de sacarle partido a un título que ofrece muchas horas de diversión y sobre todo acción inolvidable en escenarios épicos...

> Carreras clandestinas, persecuciones contra bandas armadas y ritmo vertiginoso en "formato" arcade

Activision | Conducción
Mayo | 12+
www.activision.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





El modo desafío pondrá a prueba la habilidad de los jugadores al completar una serie de objetivos. Y gracias a la conexión online, podremos comparar puntuaciones en la tabla de posiciones con otros usuarios.

Del cine a la consola

Se trata de un ejemplo más de saga cinematográfica que tiene su versión en las consolas para ofrecer así a los fans la posibilidad de sentirse protagonistas de una historia. Activision ha tirado del estudio Firebrand Games para desarrollar este título que a pesar de tener elementos de arcade pretende ofrecer una sensación muy realista con diálogos inteligentes y algo subidos de tono, colisiones, explosiones y tiroteos similares a los que aparecen en las pelis y un humor irónico muy peculiar.



Dead Island Riptide

El holocausto zombi más jaranero y dominguero de los últimos años regresa con fuerzas renovadas. Cualquiera le niega el sitio en el buffet libre a estos angelitos.

Adoradores de la carne poco hecha, estáis de enhorabuena: prosigue la romería zombi a buen ritmo y a punto de putrefacción al dente. Después de proporcionarnos unas buenas tajadas de respingos y repugnancias estivales con una saña que no veíamos desde la época de "Vacaciones en el mar", Deep Silver tiene a bien lanzarnos a la cara un nuevo capítulo de "Dead Island", convirtiéndola prácticamente en un archipiélago. Y lo hace como mandan los cánones del subgénero: aplicando más sangre y vísceras, más furor caníbal y más asquerosidad en general al guiso.
En este episodio, ampliaremos horizontes y escenarios más allá de la macabra isla de Banoi, a la que nuestros ingenuos protagonistas creían "fumigada". Ja. Desde un buque militar, aparentemente seguro, reviviremos nuestras peores pesadillas de la mano de una nueva horda de muertos vivientes más espeluznantes y ávidos de carne fresca que nunca. Y no solo veraneantes: los habrá de toda edad, raza, condición y mutación. Por suerte, tendremos un arsenal también reforzado para aniquilarlos, aparte de la ayuda de un nuevo personaje que se unirá al cuarteto de la muerte. Como en el anterior episodio, es vital conocer cada palmo del territorio, tanto la ciudad de Henderson como las diversas zonas pantanosas y selváticas de Palanai, que encima ha sufrido una inundación que nos obligará en desplazarnos en bote. En fin, un catálogo de horrores y tumores corregido y aumentado que hará las delicias de los zombi-adictos, que son, eso, legión.

Mayor variedad de no-muertos, mejor estrategia cooperativa y más escenarios terroríficos incrementan la pesadilla con mucho fundamento

Deep Silver | Acción, shooter | Abril | 18+
www.deadisland.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

La cooperación y la coordinación serán estrategias básicas para salir airoso del holocausto zombi. Los engendros atacan desde cualquier parte, y encima sus estrafalarias vestimentas confunden lo suyo.

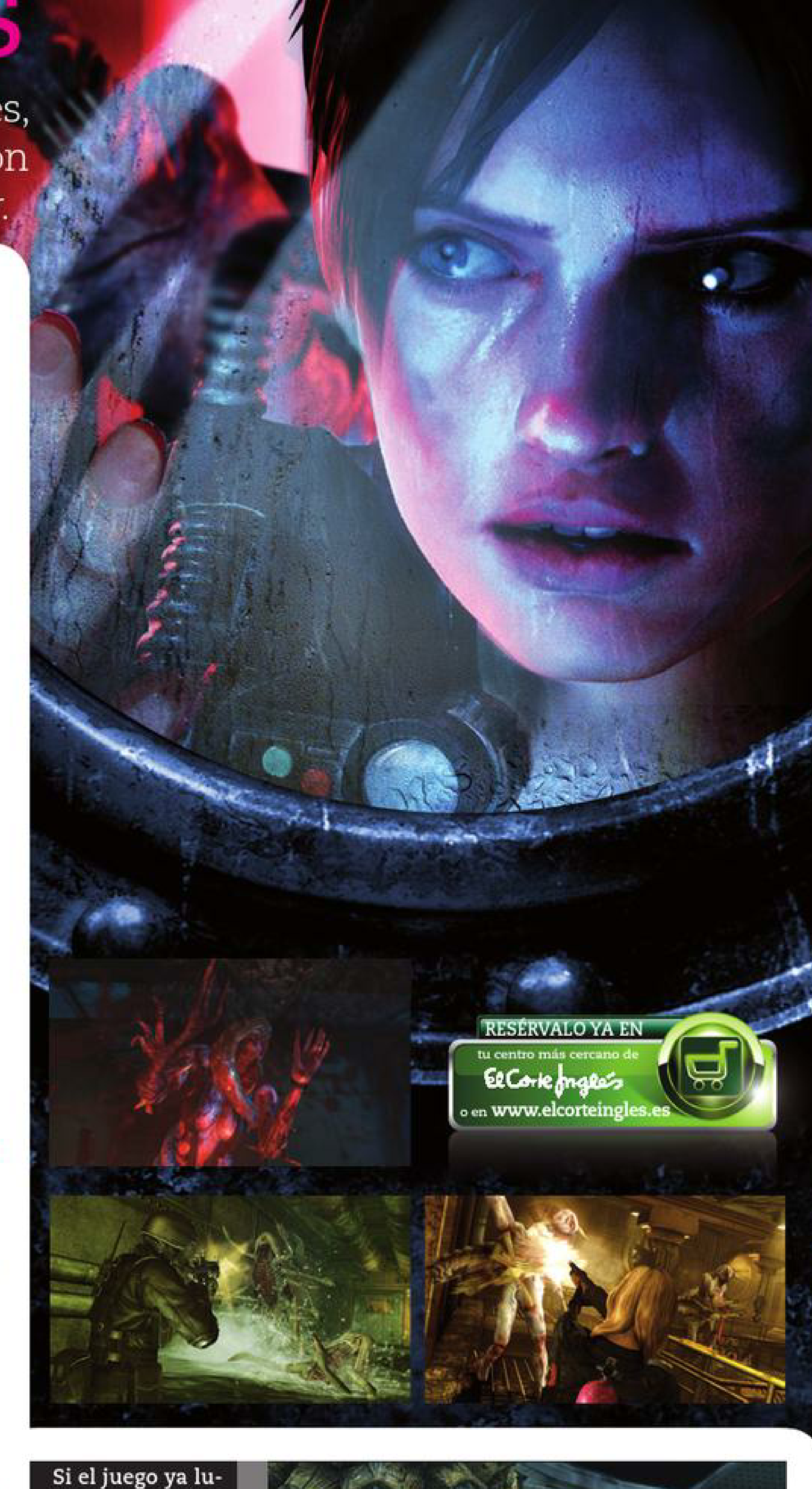
Mata y remata

A perro flaco, todo son pulgas. Una máxima del género que se cumple a rajatabla en este título (de postre, el clima se hace más cazurro, por lo que tendremos que luchar con adversas condiciones meteorológicas), de tal manera que, si queremos salir, tendremos que echarle temple e ingenio y sincronizar las habilidades y estrategias del grupo. Esto es, coordinación a la hora de colocar trampas y torretas de vigilancia, cuidado de las mismas, y ataque en equipo para que nadie vaya de héroe. Imprescindible el modo cooperativo en este aspecto.



Resident Evil Revelations

De la portáil a los sistemas más potentes, mejorando sus apartados gráficos y con jugosos contenidos descargables por llegar.



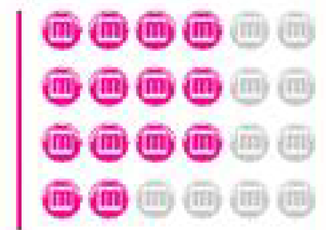
Desde su quinta entrega numerada, Resident Evil ha ido apostando cada vez más por la acción en detrimento del "survival horror" que le dio fama. En cuanto a ventas no le ha ido mal, e incluso ha tenido imitadores como «Dead Space» que han seguido por el mismo camino. Pero lo cierto es que aquellos que conocieron la primera mansión de Umbrella andaban muy descontentos con el nuevo enfoque que había sufrido la mítica serie. Todo fue llegar «Revelations» y que tanto público como crítica aplaudieran el regreso a los orígenes.

La historia retrocede hasta 2005, en un momento argumental que se sitúa entre el cuarto y el quinto capítulo. Jill Valentine y su nuevo compañero, Parker, salen a la búsqueda de Chris Redfield, que el pobre ha vuelto a desaparecer, esta vez en el interior de un barco. En fin, lo de siempre, pero con muchos más puzzles y un ambiente más tétrico que lo visto en recientes entregas.

El argumento siempre fue lo de menos en un juego presentado como una explosión técnica en 3DS. En las consolas de sobremesa veremos exactamente lo mismo que en la portátil, aunque optimizado a la altura de unos sistemas mucho más potentes tanto en número de polígonos como en texturas e iluminación. Para estas versiones se han añadido dos nuevos tipos de enemigos que pululan por los escenarios. Un modo de juego alternativo, con Hunk y Rachel como protagonistas, es otra de las novedades, lo cual aumenta la opción de comprar este juego si no disfrutaste del sobresaliente título original.

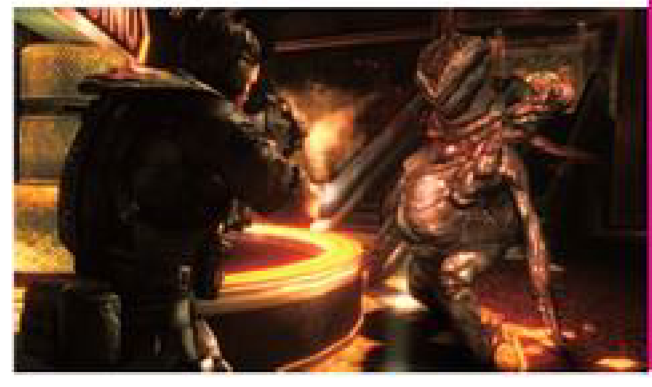
> Este «Revelations» estrena dos enemigos nuevos: Wall Blister y una nueva criatura sorpresa en el modo Asalto

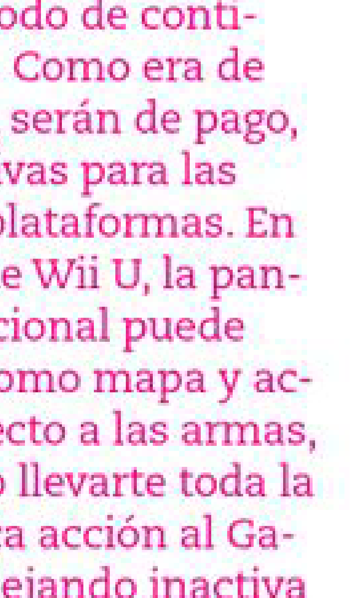
Capcom | Survival Horror | Mayo | 16+
www.capcom.com



Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	2/6







Lo que se avecina

Capcom lo anunció poco después de ponerse a la venta, «Revelations» contará con hasta cuatro contenidos descargables a modo de continuación. Como era de suponer, serán de pago, y exclusivas para las nuevas plataformas. En el caso de Wii U, la pantalla adicional puede usarse como mapa y acceso directo a las armas, e incluso llevarte toda la terrorífica acción al GamePad dejando inactiva la TV. Además los jugadores podrán dejar comentarios online para ayudar a otros usuarios a pasarse determinadas secciones del juego.



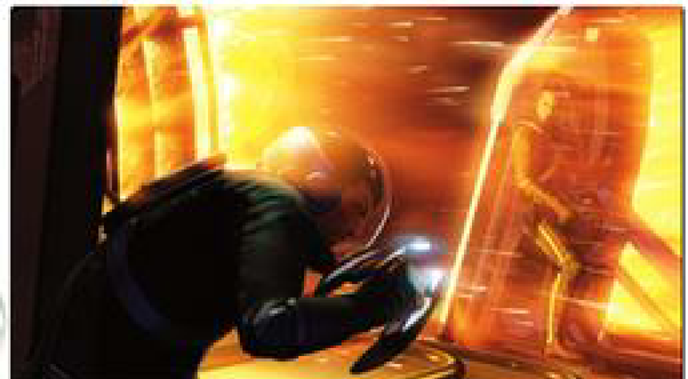
Si el juego ya lucía estupendo en 3DS, imagínate cómo es eso de dar el salto a las consolas de sobremesa. Y aunque el efecto 3D se queda por el camino, las mejoras en iluminación y en el sonido envolvente son magníficas.



Stark Trek

Trekkies del mundo, estáis de enhorabuena. Película y videojuego en este 2013., éste supuestamente una precuela de lo que se verá después en cine.

Como estrategia de marketing no está mal. Pero si además el videojuego es de calidad, como es el caso, la apuesta es todavía más atractiva. Se trata de un título de acción en tercera persona en el que daremos vida al Capitán Kirk o al Doctor Spock a bordo de la U.S.S. Enterprise, la nave que lleva más de 50 años pululando por el espacio descubriendo nuevos mundos y viviendo un montón de aventuras junto a su tripulación. Ahora la amenaza es la de los Gorn, unos enemigos que salieron a la palestra en la serie de 1967 y que no han vuelto a aparecer hasta ahora. Estos bichos con aspecto de lagarto son muy peligrosos y pretenden conquistar la galaxia, y lógicamente deberemos evitaelo. Si se juega en el modo individual, el otro personaje será manejado por la CPU, pero el modo cooperativo permite que dos jugadores disfruten de la historia al mismo tiempo. De todas maneras, sea en el modo individual o en el cooperativo, ambos deben trabajar juntos, por ejemplo para hackear puertas de seguridad, para reanimarse cuando uno pierde fuerza en una batalla, etc. Así que máxima compenetración.





Namco | Acción | Abril | 16+
www.startrekgame.com

Gráficos 3/6
Jugabilidad 4/6
Sonido/FX 4/6
Originalidad 3/6

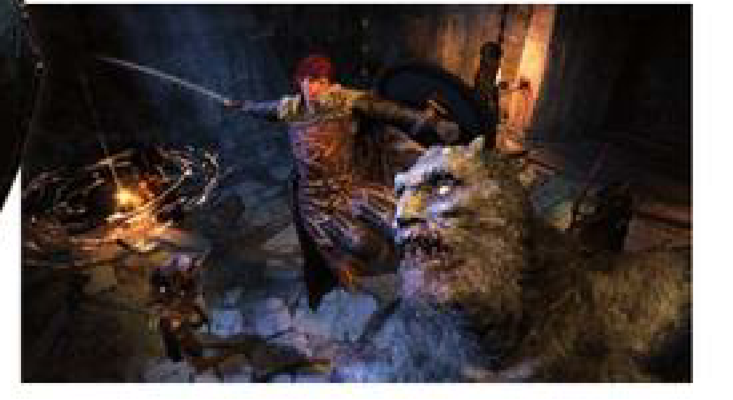
UP: Descubriremos de la nave Enterprise lugares desconocidos en la pequeña y en la gran pantalla.
DOWN: Escenarios poco detallados, algo de escasez técnica.

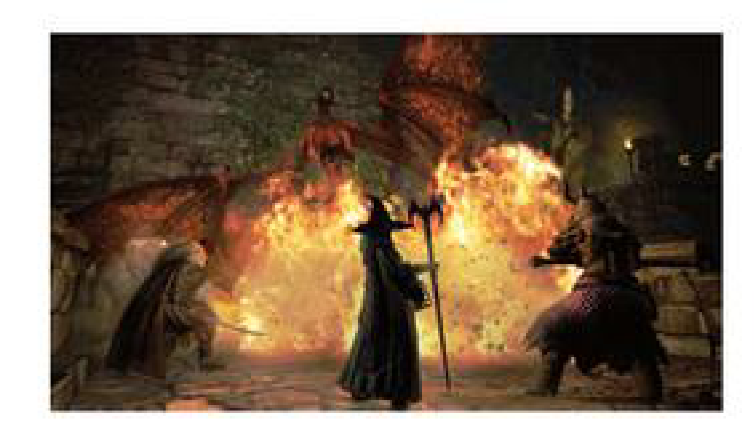


Dragon´s Dogma
Dark Arisen

Dragon's Dogma» fue uno de los títulos de rol más potentes del pasado año. Su expansión trae muchas novedades para elevar aún más la experiencia de juego.

Viajamos a la escalofriante isla de BitterBlack, un mundo subterráneo de grandes dimensiones en el que nos enfrentaremos a hordas de peligrosísimos enemigos horripilantes y realmente magníficos (más de 20 inéditos). Una vez en la isla comenzará una nueva aventura, aventura complicada, de hecho se recomienda que para acceder a ella el nivel del jugador y su séquito sea igual o superior a 50. Además de alargar la aventura original, nos encontramos con otras novedades como la inclusión de Barroch, un joven experto conocedor del mundo de los objetos mágicos que nos servirán como aliados en esta historia, como por ejemplo la colección de anillos que hay en la isla y que potenciarán nuestras habilidades de manera considerable. Mejoras en el equipamiento, mayor número de habilidades, un considerable incremento de las opciones de personalización de los personajes y hasta la opción de poder escucharlos en japonés, ¿por qué no?

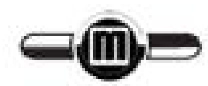




Capcom | Rol | Abril | 18+
www.dragonsdogma.com

Gráficos 4/6
Jugabilidad 5/6
Sonido/FX 4/6
Originalidad 3/6

UP: Esta expansión permite importar nuestras partidas guardadas desde el título original, tanto en PS3 como en Xbox360.
DOWN: Por señalar algo, y por pedir, haber incluido más personajes.



Grid 2

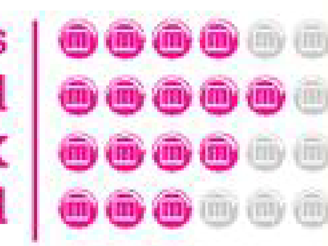
Una de las escuderías más afinadas del género automovilístico de los últimos años vuelve con las pilas cargadas y con cochazos de impresión. Derrapa y disfruta.

Con sus derrapes fulgurantes y temerarios, regresa al galope la saga «Race Driver». O, lo que es lo mismo, la legendaria escudería «TOCA», a estas alturas de la carrera conocida sencillamente por «Grid». La verdad es que la echábamos de menos porque, a lo tonto, llevábamos un lustro sin probar su también lustroso motor de sangre arcade y ese toque de "actitud" fanfarrona muy de la costa Oeste, aunque el juego no conocía fronteras: nuestro volante loco nos llevaba a Japón o Europa haciendo gala de un espíritu libre y cosmopolita que Codemasters ahonda en esta segunda entrega. Y he aquí que nos obliga a entregarnos a fondo en las pistas de este circo supersónico plagado de bólidos, muscle cars y prototipos a veces de ciencia ficción (ojo a los nuevos McLaren, por poner un ejemplo). La sensación de velocidad purasangre y tensión palpitante sobre el asfalto se consigue gracias, por una parte, al motor gráfico EGO Game Technology Platform, que garantiza una IA en carrera inigualable; y, por otra, al sistema de control TrueFeel, que combina simulación y diversión en perfecta alquimia. Si a eso le añadimos unos gráficos intachables (ojo al sistema de desperfectos y sus famosos flashbacks), una banda sonora que acompaña de perlas los acelerones, volantazos y crujir de ruedas, y multitud de detalles (esas humaredas rojas para animar las carreras que parecen llegadas del Averno), menús y tuneos diversos, ya tenemos uno de los gallitos del género del año. Sin discusión.

«Grid 2» se presenta con uno de los motores gráficos más potentes del sector y un gran andamiaje multijugador, enfocado cual red social

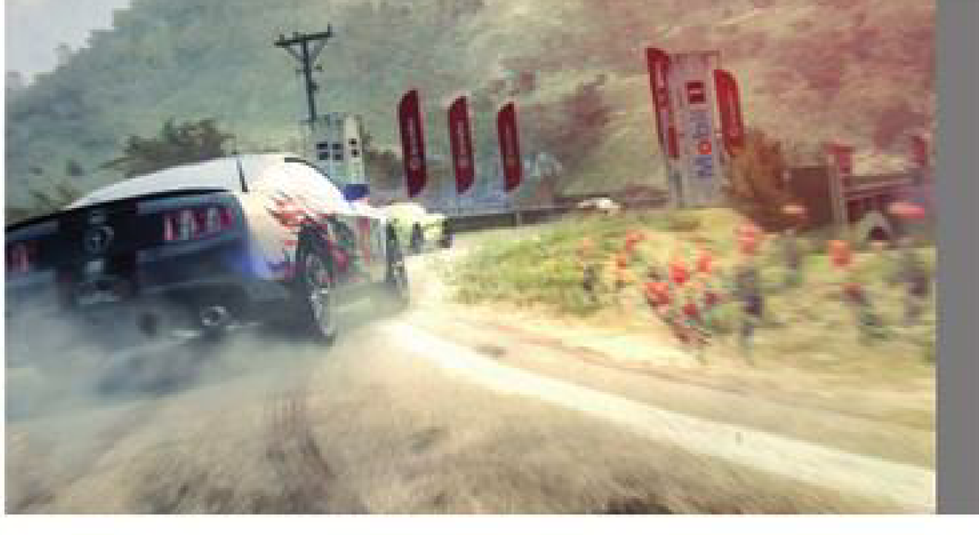
Codemasters | Conducción
Mayo | 7+
www.gridgame.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

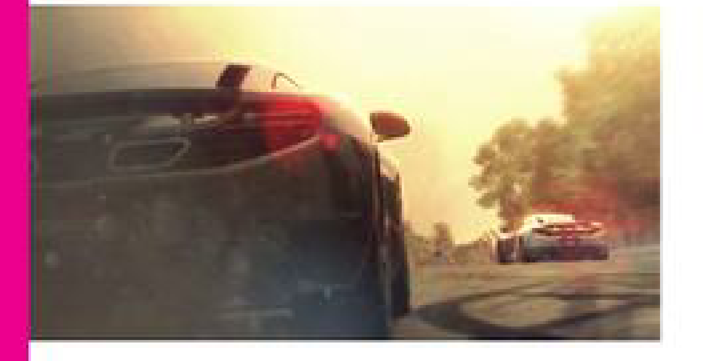


Red social en ruta

Las buenas carreras, con piques entran mucho mejor. Y, para ello, «Grid 2» despliega un poderío multijugador de muchos quilates. No solo en la vertiente habitual, sino tejiendo una tupida red social a través de Racenet, que nos permitirá ganar seguidores y recibir solicitudes de rivalidad y probar nuestra maestría al volante. Tendremos desafíos disponibles semanalmente, así como posibilidad de subir nuestras mejores carreras a YouTube y demostrar quién parte el bacalao virtual.



Una amplia variedad de escenarios nos esperan para llenar de velocidad y polvo a nuestros espectaculares bólidos. «Grid 2» eleva la experiencia de conducción límite y derrapadora a nuevos horizontes de grandeza...







COD Black Ops 2 Uprising

"Uprising", el nuevo contenido descargable de «Black Ops 2», aterriza con cuatro mapas y una nueva experiencia multijugador que inyectan innumerables horas de juego.

Uno de los juegos más esperados de 2012, y sin duda el Call of Duty más ambicioso hasta la fecha, fue la continuación de «Black Ops». Su variada historia con múltiples localizaciones y el inmejorable modo online redondearon un producto brillante, al que llega ahora su segunda expansión de pago vía internet.Si el primer DLC dejó algo fríos a aquellos que compraron el pase de temporada, "Uprising" suple con toneladas de humor y buen diseño el coste de su compra. El primero de los mapas es Studio, un plató de cine con multitud de robots, que recuerda en gran medida a Campo de Tiro, uno de los favoritos en la expansión del «Black Ops» original. Magma es una parodia de las películas japonesas de desastres, y aunque el ígneo elemento que le da nombre no se mueve, lo cierto es que ha logrado una excelente sensación de claustrofobia. Encore es un recorrido por un escenario musical a medio montar, por lo que se suceden los disparos en las gradas desiertas y entre bambalinas. Por último, Vértigo está localizado en lo alto de un rascacielos, por lo que los más jugones lo asociarán inmediatamente a la trepidante escena del helicóptero en «Spec Ops: The Line». Los que han jugado a ese título, seguro que saben a cuál nos referimos.

Si a los mapas incluídos le añadimos el cooperativo de Mob of the Dead, "Uprising" se convierte en uno de los mejores contenidos descargables que hemos probado. Eso sí: exclusivamente pensado para aquellos que jueguen online.

> Incluye nuevos mapas multijugador, además de una experiencia zombi que bajo el título "Mob of the Dead", sitúa a los jugadores en la famosa prisión de Alcatraz



Activision | Shooter | Abril | 18+
www.callofduty.com/blackops2

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Mob of the Dead

El contenido estrella de "Uprising" es este modo que se puede jugar cooperativamente o en solitario. Cuatro actores de renombre (Ray Liotta, Chazz Palminteri, Joe Pantoliano y Michael Madsen) dan vida a un cuarteto de mafiosos encerrados en Alcatraz, isla-prisión que se ve atacada por una epidemia zombi. Con toques de RPG, tendremos que sobrevivir a la invasión mientras mejoramos nuestro equipamiento y cumplimos misiones secundarias. Toda una emocionante y creativa experiencia.

La muerte no es el fin en Mob of the Dead: durante un tiempo puedes pulular por los escenarios como un fantasma, y recoger objetos sólo disponibles en el "más allá". Y luego volver a apretar el gatillo.

Soul Sacrifice

La portátil de Sony recibe una soberana inyección de magia negra y fantasía no menos oscura con este espectacular juego salido de la fértil imaginación del gurú Keiji Inafune. Leña a la bestia mitológica.

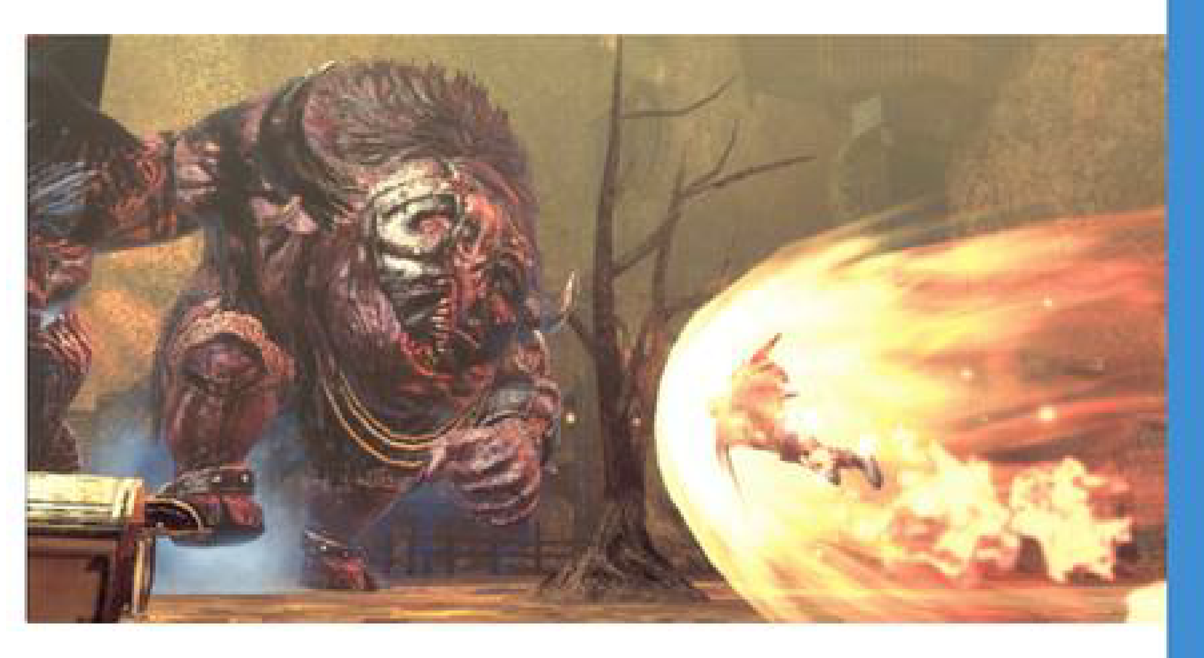
Marchando otra temporada en el infierno del lado oscuro tapizado de calaveras y magia negrísima hasta las cejas, con gotas de mitología antigua y con un toque hardcore no exento de corazoncito y conciencia. Porque en la nueva obra de Keiji Inafune, autor de sagas capitales en este oficio como «Mega Man» o «Dead Rising», el título lo dice todo: alma sacrificada. O sacrificio desde lo más profundo de nuestro ser. ¿Y quién no está resignado, en estos tiempos de hachazos, recortes y puñaladas por la espalda, a hacer algún que otro sacrificio para mantener la cabeza (alta o a media asta, al menos) encima de los hombros? Rabiosa actualidad, vaya. Aunque, en realidad, el tema del juego es universal y hasta milenario (o milenarista, que diría Arrabal). El propio Inafune lo explica debidamente: "Este juego gira en torno al sacrificio y al coste que conlleva,lo que le hace único y se aparta de otros títulos similares de su género. El jugador tendrá que combatir a los enemigos y a los monstruos con que se enfrente a base de ofrendas y de asumir riesgos que le pueden costar caro, tanto a él como a otros compañeros".

Así, nos pondremos en la piel de un esclavo que espera en su miserable celda las horas antes de ser ejecutado. Pero nuestro protagonista recibirá un cable milagroso e inesperado: un misterioso libro obra del mago Magusar en el que se introduce (literalmente, ya se sabe cómo son estas cosas) para embarcarse en una aventura que combina acción y rol en perfecto equilibrio, y donde tendremos que tomar decisiones complicadas para que nuestro destino evolucione, aun a costa del de los demás. Con toda la solemnidad y nigromancia de un subgénero que da vuelo y



Sony | Aventura, acción | Abril | 16+
http://es.playstation.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

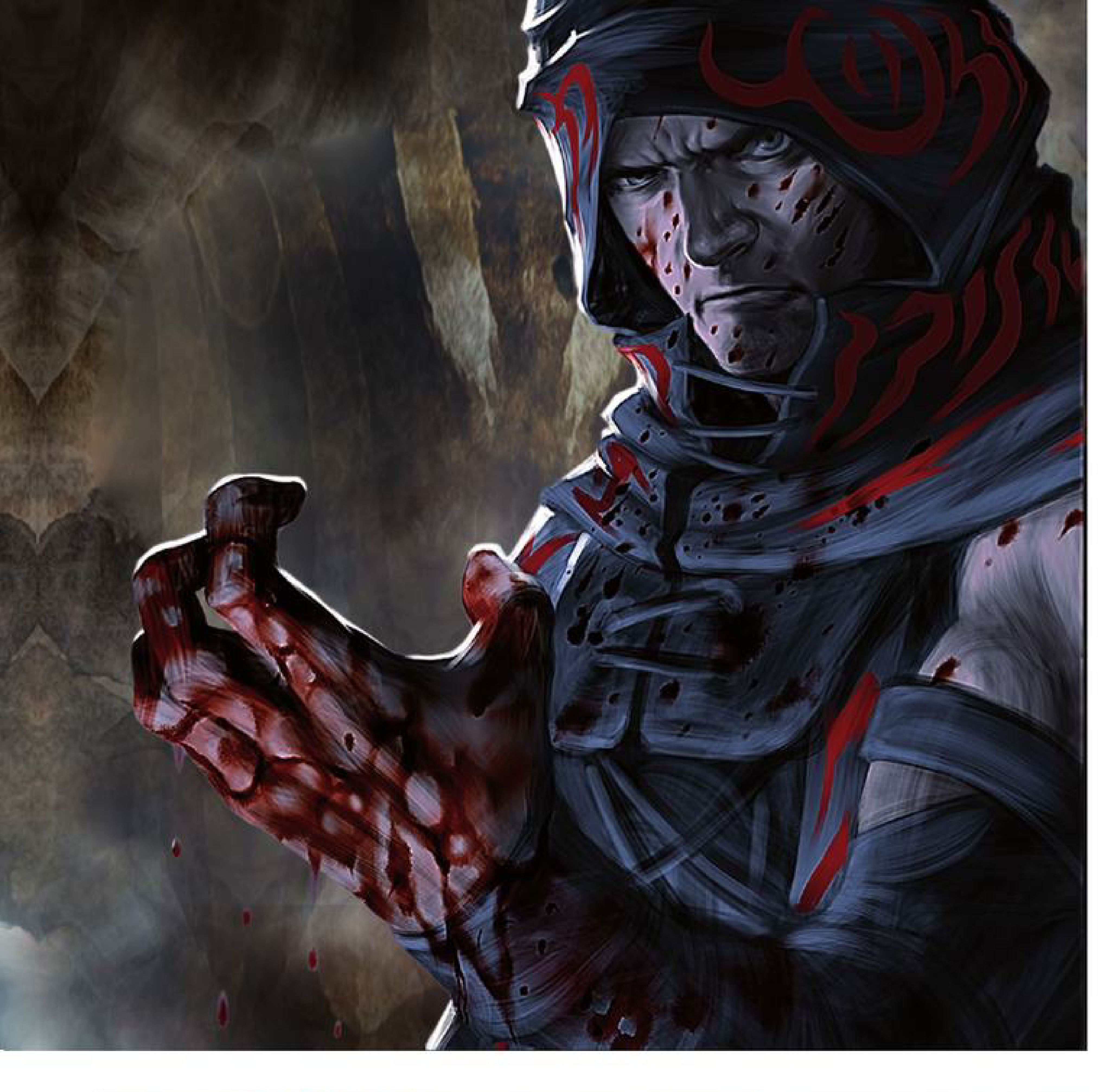




Cacería, mejor compartida

Como siempre ocurre en estos casos, la unión y la cooperación hacen la fuerza. Porque con enemigos del calibre de los que nos enfrentaremos es casi imprescindible multiplicar nuestro poder de destrucción con el modo aventura de cuatro jugadores online. Gracias a la demo descargable desde PlayStation Network, justo en el lanzamiento del título, también podremos hacernos una idea de cómo se las gasta el modo multijugador ad-hoc- Al rico bistec de monstruo.





Monstruos de pesadilla

El bestiario de monstruos del que hace gala «Soul Sacrifice» es sencillamente memorable: dragones mutantes, gárgolas imposibles, dioses antropofórmicos de pesadilla… El propio Inafune confiesa que bebió de fuentes clásicas como la mitología griega y las leyendas japonesas más enrevesadas para crear estos bichos, redondeando el resultado con creaciones y aberraciones de su propia cosecha. El resultado, además de un alarde de imaginación que aplaudiría Odilon Redon, es un desafío combativo de muchos quilates y rara vez visto en un videojuego.



La espectacularidad épica de los enemigos a los que nos tenemos que enfrentar en «Soul Sacrifice» es sencillamente de sombrerazo. Sobre todo, tratándose de una consola portátil como la PS Vita, que muestra sus posibilidades plenamente en un juego donde tendremos que dar el do de pecho para tumbar a un bestiario impactante. Aparte, los efectos gráficos aportan un plus en el siniestro acabado final.

amplía los horizontes de la PS Vita, «Soul Sacrifice» luce un perfecto y asombroso acabado visual, con una riqueza de escenarios, enemigos y bestias casi luciferinas que prácticamente consiguen que la consola huela a azufre. Pura dark fantasy al servicio de unos combates épicos y apocalípticos, donde tendremos que encontrar el punto débil a unos seres lovecraftianos, y avanzar por una pesadilla densa y ligera a la vez a lo largo de una veintena de horas sin cuartel.

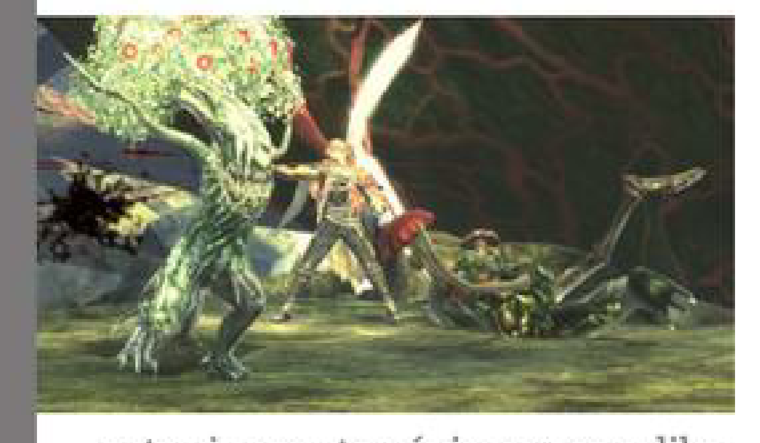
Gracias a su estilo de juego, basado en decisiones morales de perdón y sacrificio, la historia avanza por vericuetos y caminos inéditos y estimulantes

Capítulo aparte merecen los hechizos, que iremos consiguiendo sudando sangre y que nos ayudarán a enfrentarnos con enemigos cada vez más titánicos. Pero que los amigos del gore y la sangre fresca respiren tranquilo, porque también tendrán su tajada bien humeante y a borbotones. Una banda sonora impecable, sinfónica, mercurial y grandilocuente a la altura de las circunstancias, y un look majestuoso redondean un título que promete dejar huella en la portátil de Sony. Y para que no cese el espectáculo, el lanzamiento estará acompañado por dos jefes adicionales que añadirán escalofríos extra a la cosa. Aparte, el puñado de DLC disponibles de inmediato se antoja generoso y siniestro. Lo dicho, una huella llena de garras y ponzoña, desde luego.

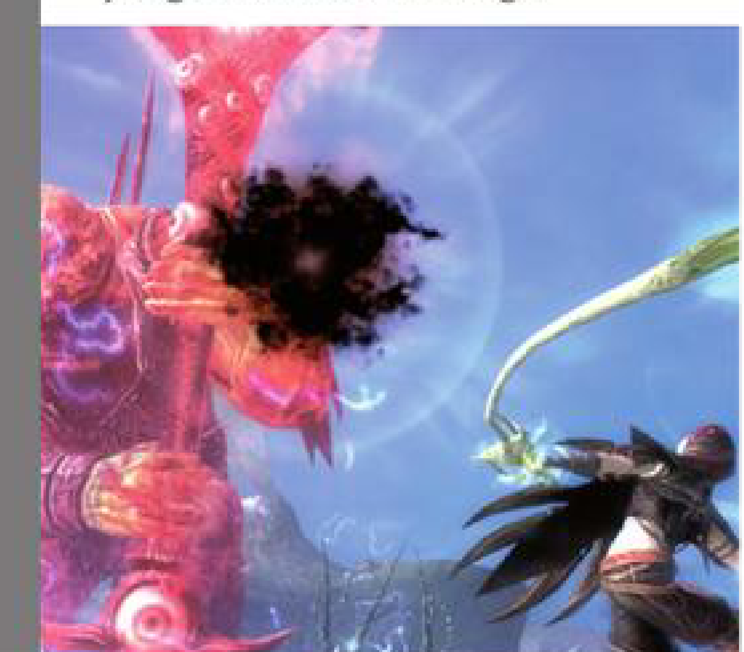


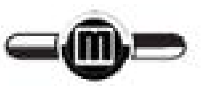
Guía de juego

Como hemos ido adelantando durante estas páginas, la característica esencial y diferencial de «Soul Sacrifice» es su mecánica de juego "sacrificada". Esto es, sentiremos en nuestros hombros el peso de cada decisión que tomemos una vez vencidos nuestros enemigos: sacrificar su alma o perdonarle y devolverle a su estado original (nada de spoilers, ¿eh?). Un dilema que siempre aporta un plus de emoción y emotividad humana a



estos juegos tan épicos y grandilocuentes, pero que aquí se vuelve una característica fundamental en la aventura. Y es que, si salvamos al caído, nuestro nivel de vida y el poder de nuestra defensa suben como la espuma, y si lo sacrificamos, será el nivel de magia y el impacto atacante los que se incrementen notablemente. Aparte, hay que destacar el cabal uso y reparto de los controles de la consola, incluyendo los táctiles, que se adaptan perfectamente a cada lance del juego. Esto huele a saga.







Donkey Kong Country Returns 3D

Nintendo | Plataformas | Mayo | 18+
www.nintendo.es

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●○○○

Mono de muy buen ver

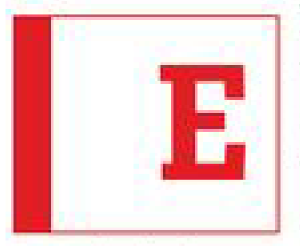
Es evidente que el cambio de escenario le ha sentado como un guante a Donkey y su tropa, pues mantiene la misma jugabilidad que su versión "madre", así como unos escenarios tremendamente fluidos y vistosos, con ese derroche de colorido casi "gauguinesco" tan típico de la saga. También el 3D, aplicado al género plataformero, ayuda a descubrir escondrijos y dobleces de campo que en el 2D no saltarían tanto a la vista. El efecto tridimensional es un plus a la jugabilidad impagable.

Facilitando las cosas

Para contentar a veteranos y noveles, el modo Nuevo hará la vida un poco más fácil a los novatos otorgándoles tres corazones a cada uno en lugar de los habituales dos. Aparte, también disfrutaremos de ayudas extras tales como más objetos y amortiguadores para reducir el número de bajas, la posibilidad de que la vagoneta minera y el barril cohete soporten un segundo ataque, el reponedor Globo Verde y armas reforzadas como el Barril DK. Todos ellos podremos adquirirlos en la tienda de Cranky Kong a un precio muy mono (y módico).



El gorila más legendario del noveno arte regresa por todo lo alto en este remake del plataformas lateral para Wii, de acabado visual intachable.



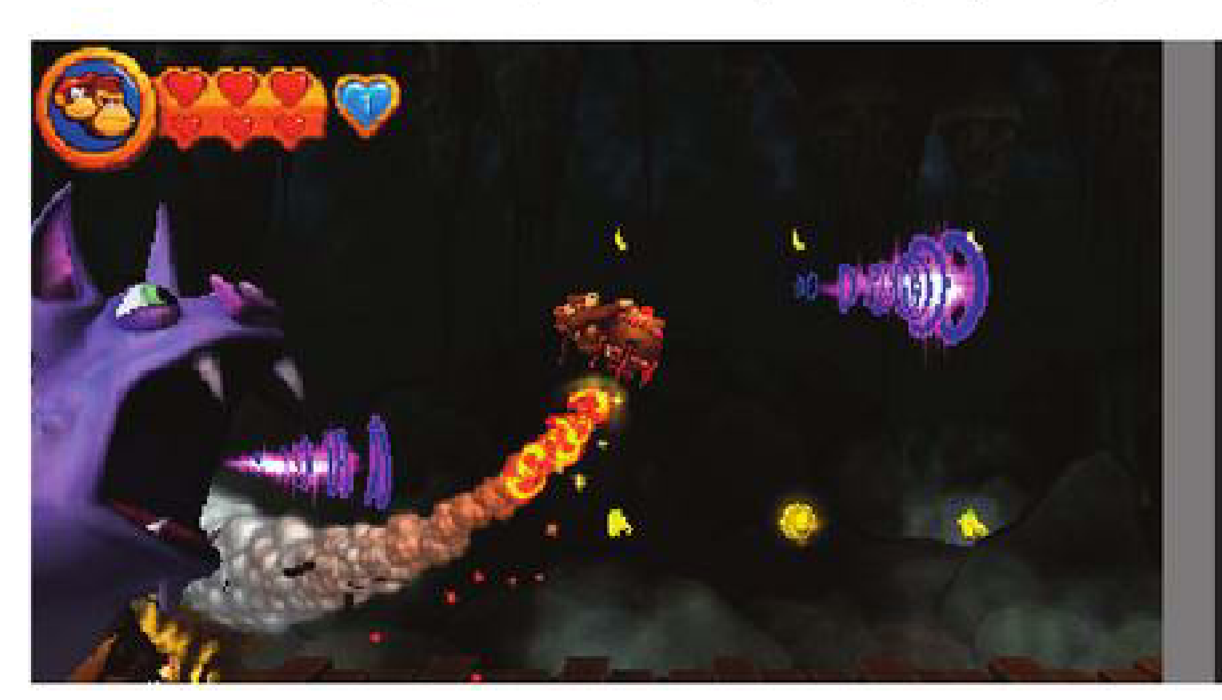
El gran patriarca simiesco, su majestad Donkey Kong, auténtica piedra angular del imperio Nintendo, vuelve a las andadas. Este crack lleva 32 años pululando por las consolas, suavizándose paulatinamente su imagen pública (lanzar barriles a un pobre fontanero y secuestrar a una damisela no te convierten en el chico más popular del barrio) a base de ser un "padrazo" para Diddy, ceder el paso en las carreras de karts o hasta tocar los bongos con mucho salero. Pero, en realidad, lo que mejor se le da a Donkey es recolectar plátanos como un descosido y trepar y brincar por plataformas variadas graciosamente. Y en esas estamos.

Despachar cuatro millones de copias y ser uno de los faros del catálogo de la Wii son motivos más que suficientes para que «Donkey Kong Country Returns» retorne (nunca mejor dicho), aunque esta vez al territorio portátil de la 3DS con jugosas novedades y una gozosa fidelidad al espíritu original de perspectiva lateral que hicieron a la anterior pieza un "must" indiscutible. Aunque en este caso Retro Studios ha cedido su bastón de mando a Monster Games («Pilot Wings»), el resultado no desmerece ni mucho menos al original. Así, tendremos que saltar, correr y rodar como una pelota de bolos por los territorios selváticos y peliagudos de la Isla de Donkey Kong para cumplir con éxito la tarea de salvar el tesoro de bananas de las ávidas garras de la tribu Tiki Tak. A lo largo de nueve mundo (entre los que destaca el aéreo, con otros tantos vistosos niveles literalmente en las nubes), y gracias a los sencillo y eficaces controles adaptados a la consola, disfrutaremos de un plataformas como mandan los cánones, repleto de trampas y trampillas y con gran cantidad de objetos coleccionables por toda la jungla, playas y demás territorios, aparte de las consabidas letras de K-O-N-G y piezas de puzles escondidas en cada nivel para desbloquear contenido extra, como por ejemplo niveles de trofeo megadifíciles.

> Control y movilidad perfectos, variadas opciones de ajuste de dificultad, una rejugabilidad a prueba de bombas, nuevos escenarios...

Para redondear la jugada, tendremos la posibilidad de jugar al estilo "viejuno" de la Wii con el modo Original, aunque también podremos paladear de las nuevas opciones de la 3DS, sobre todo de la experiencia cara a cara en juego local (no hay opción online), que garantiza unos piques memorables entre Donkey y Diddie. En definitiva, un clasicazo moderno que desde ya se ha convertido en un juego indispensable para la portátil de Nintendo.

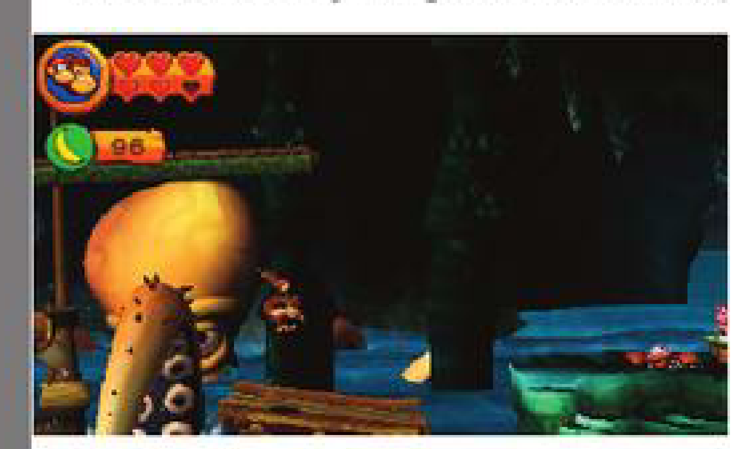
¡Monkey business forever!



A lo largo de los nueve mundos, variados y no siempre selváticos, como vemos en la imagen, nuestros protagonistas tendrán que darle para el pelo a unos jefes finales con caras de pocos amigos. Gracias a las posibilidades de sus ataques combinados, y a las habilidades crecientes que vamos adquiriendo, será pan comido (bueno, unas veces más que otras) esquivar a unos bicharracos que no se andan con chiquitas precisamente. Vaya alientazo láser que te gastas, amigo...

Guía de juego

Nuestro carismático Donkey no acusa el paso del tiempo con achaques o artrosis (seguro que allá por 1981 muchos lectores de Megaconsolas no habían nacido). Sigue fresco y ágil como una rosa, por lo que le podremos someter a cualquier tute a lo largo de la jungla y demás escenarios del juego gracias a un control directo y sin florituras. Acompañado de Diddy en perfecto combo,



podremos bombardear a nuestross enemigos con la cacahuetola de Diddy, deslizándonos por el aire con el barril a reacción o montando un terremoto haciendo que Donkey Kong aporree el suelo. Eso sin contar el tradicional y simpático ataque rueda, siempre infalible.

Pero no solo se trata de aplastar a todo aquel que se encuentre a su paso: también tendremos que ser expertos jinetes montando cohetes o rinocerontes, resolver algunos puzles, sortear trampas y , en fin, echar mano de las habilidades especiales de ambos personajes para superar cualquier tipo de obstáculos y conseguir recolectar todos los objetos disponibles, que no son ni dos ni tres.



Pokémon Mundo Misterioso
Portales al infinito

Conviértete en uno de los cinco pokémon más populares y explora un mundo de misterios y sorpresas plagado de obstáculos que harán de esta una aventura inolvidable. ¡Y en tres dimensiones, oiga!

Una noche estás durmiendo plácidamente en tu cama cuando escuchas una voz a lo lejos que te pide ayuda. Eres consciente de que estás soñando, así que no te preocupas demasiado. Tampoco te preocupan las imágenes que ves... una especie de pokémon perseguido por un bicho enorme. No pasa nada, es un sueño, mañana será otro día. Y la mañana llega. Y ohlalá, te miras al espejo y te has convertido en un ser extraño. Resulta que te pareces un montón a Pikachu. Ah no, espera, resulta que eres clavadito. ¿Estarás soñando otra vez? Pues no. Así arranca esta entretenida aventura en la que puedes dar vida a uno de los cinco pokémon más conocidos del universo Pokémon (Pikachu, Snivy, Tepig, Oshawott o Axew). Primero te conviertes en un pokémon y después te echas un amigo de tu misma "especie" que te pide un favor: ayudarle a crear el Paraíso de los Pokémon, una ciudad donde vivan en armonía y disfruten de todo lo que les apetezca. Pero para eso deberás enfrentarte a un montón de aventuras explorando las mazmorras de unos lugares conocidos como "territorios misteriosos".

Y es que en total existen más de 20 mazmorras en las que te encontrarás a todo tipo de enemigos, tesoros, objetos, y un montón de sorpresas que hacen de éste un título divertido y completamente diferente a otros de la saga. Primero porque nos olvidamos del entrenador, nosotros somos los protagonistas, y segundo porque los lugares en los que nos vamos a mover son totalmente cambiantes, lo que hacen que el aburrimiento sea igual a 0. Es decir, cada vez que entras en una mazmorra esta cambia. Cambia su disposición, sus tesoros, los enemigos que te en-

Nintendo | Rol | Mayo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





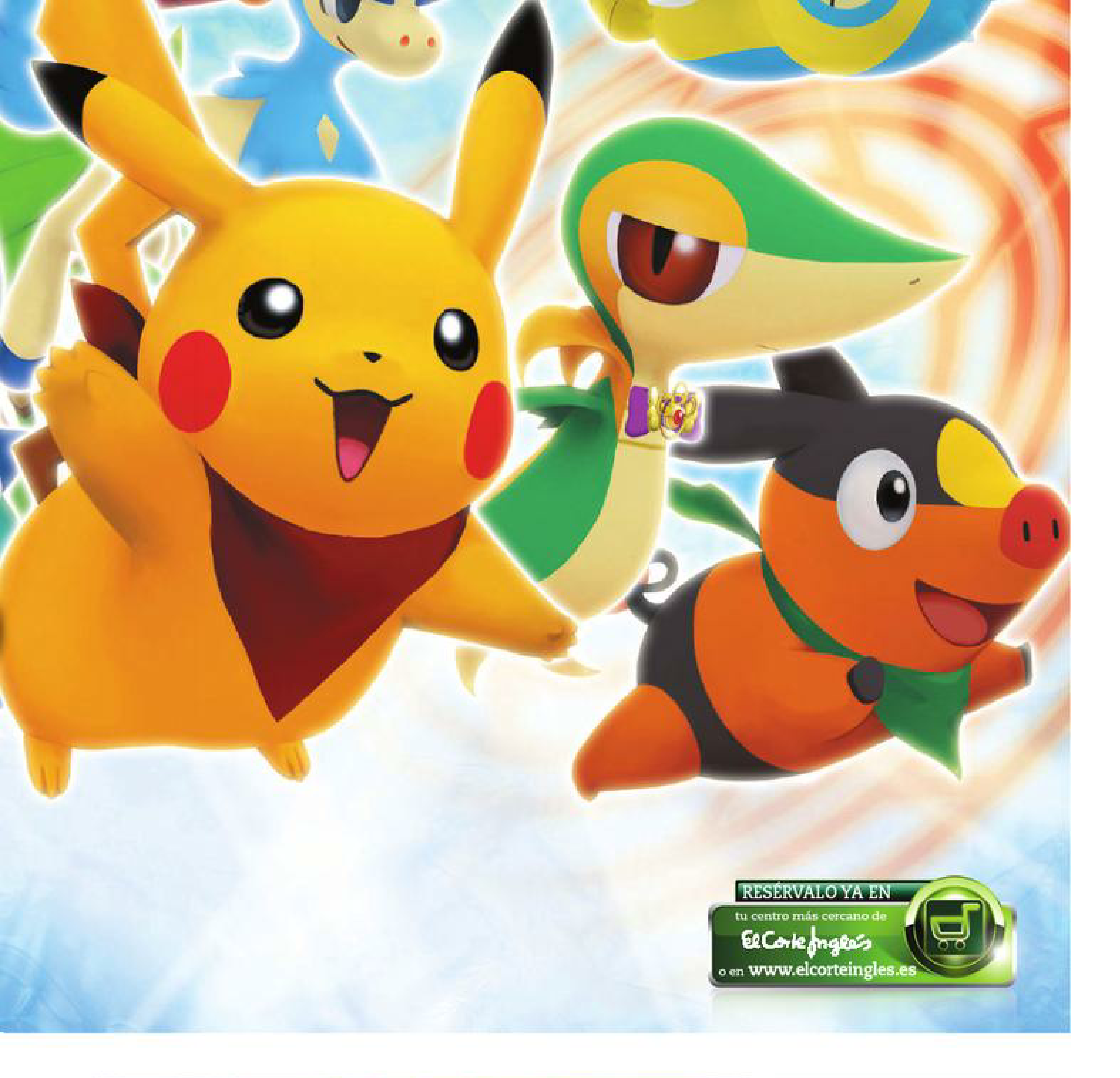
Experiencia multijugador

Por si no fuera suficiente el hecho de que las mazmorras sean distintas cada vez que son exploradas, las posibilidades del juego crecen de nuevo con la opción multijugador en la que



hasta cuatro jugadores pueden colaborar vía juego local y explorar las mazmorras y luchar para salir airosos de las misiones que se les encargan con tal de seguir avanzando en la construcción de su deseado paraíso. Cuando se trata de dos jugadores, éstos serán los dos protagonistas de la historia que participan también en el modo individual.





Ayudas de todo tipo

Aunque se trata de un título muy intuitivo, el universo Pokémon es tan enorme que los consejos que de vez en cuando nos suelta el juego son muy bien recibidos. Además en el menú principal existen muchas opciones para planificar nuestros pasos. Por ejemplo, podemos ver la cantidad de movimientos que nos quedan, los propios de nuestro compañero, desactivar alguno, activar otro, descubrir los objetos que tenemos, etcétera. Y ya puestos, también podemos echar una manita enviando ayuda a usuarios desconocidos vía StreetPass. ¡Que tiene recompensa!



Más de 20 mazmorras por explorar nos esperan, con todo lo que eso supone de enfrentarse a enemigos pokémon de todo tipo y tener sorpresas en cada esquina. Como siempre en la saga, el combate está presente, pero también podrás invitar a algunos de tus contrincantes a unirse a tu gesta. No olvidaremos tampoco recoger en estos lugares objetos y tesoros, muy útiles para seguir avanzando.

cuentras, las sorpresas que te están esperando... así que en realidad el número de mazmorras es infinito. Además de esto, las posibilidades del juego aumentan también con la existencia de los "Magnoportales", entradas secretas a nuevas y misteriosas mazmorras en las que encontrarás nuevos objetos y herramientas para avanzar en esta historia en la que el objetivo final es construir el Paraíso de los Pokémon. Cabe señalar la forma de acceder a los Magnoportales, a través de las cámaras exteriores de N3DS. Las usarás para "escanear" cualquier objeto redondo que encuentres en el mundo real; se abrirá una puerta nueva de acceso a lugares donde ningún pokémon ha llegado. Y ojo al amigo elegido por, no lo olvidemos, te ayudará en esta gesta y te guiará en importantes ocasiones. Habrá que usarlo cuando estés a punto de quedarte sin algunos de tus movimientos más letales, para que sea él quien se enfrente a los enemigos mientras tú buscas desesperadamente algún botecito de elixir mágico capaz de restablecer tus funciones básicas.

> Recoge objetos y disfruta del juego cooperativo con tus amigos para después seguir con la aventura en una partida para un solo jugador

Empiezas este juego buscando unas piedras para convencer a un constructor de que te construya una casa y... ¿Verán tus ojos el Paraíso Pokémon al completo? Lo sabrás después de un montón de horas de aventuras.

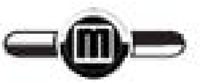
Guía de juego

«Pokémon Mundo Misterioso» se desmarca de anteriores títulos de la saga ofreciendo una aventura más "rolera", más acción y una historia de fondo más entretenida. Comienzas la historia convertido en pokémon y, a pesar de seguir teniendo la conciencia de un humano, rápidamente te apuntas a la aventura propuesta por otro pokémon (que también eliges tú). Con la parejita en marcha y el sueño de construir el Paraíso, arrancáis hacia



Villa Reposo, una pequeña localidad con tiendas y todo tipo de servicios que os pueden servir en vuestra empresa. La primera misión será convencer a un constructor para que os monte vuestra chocita en los terrenos sobre los que queréis instalar el Paraíso. Pero también deberás poner de tu parte y encontrar unas pequeñas piedras azules en lo más profundo de la llamada Cueva Rocosa. Así que toca comenzar a explorar este apasionante mundo, pero con cuidado, que en este juego nadie es de fiar...





LAS MEJORES OFERTAS El Corte Inglés

Del 26 de abril al 15 de mayo







*En una selección de juegos Selects exclusivos de Nintendo, al comprar cualquier consola Wii o Wii mini. Consulta títulos disponibles.



3x2 en una selección de figuras Skylanders Giants (grandes y pequeñas) & Lightcore

Skylanders Starter Pack:
Giants *(PS3, XBOX 360, Wii, Wii U, N3DS)*
Spyro´s Adventure *(PS3, XBOX 360, Wii y NDS.)*
DESDE 49,90€







Consulta títulos disponibles.



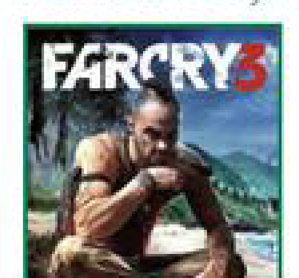
DEAD ISLAND RIPTIDE
PVP: 49.90€ PS3 y XBOX 360
PVP: 40.50€ PC

OFERTAS ESPECIALES Desde 9.90€

Del 16 al 31 de mayo

TE COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS

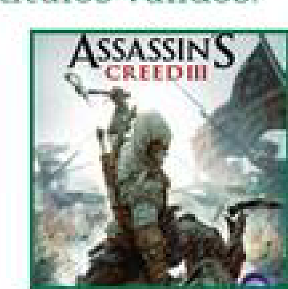
*Precio final y condiciones en el punto de venta.
Puede haber juegos sin valor. Consulta títulos válidos.



Far Cry 3
(PS3, XBOX 360)



FIFA 13
(PS3, XBOX 360)



Assasins Creed III
(PS3, XBOX 360)



Metal Gear Rising: Revengeance
(PS3, XBOX 360)



New Super Mario Bros 2
(Nintendo 3DS)



Resident Evil 6
(PS3, XBOX 360)



BATTLEFIELD

Antes: 51.90€

Ahora: 29.90€ (PS3)

Antes: 40.99€
Ahora: 29.90€ (PC)



FIFA STREET
Antes: 29.90€
Ahora: 19.95€



OFERTAS JUEGOS

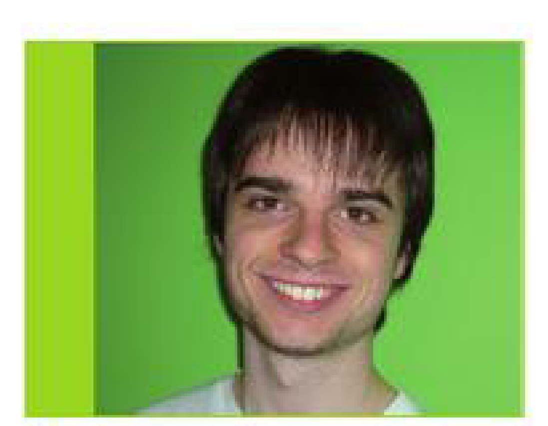


50€ DE DESCUENTO EN CUALQUIER CONSOLA XBOX 360.
Excepto la consola Xbox 360 de 4GB.









Jon nos recuerda que GameCube aún "vive" gracias a un juego como «Baten Kaitos»

Sumérgete en un mundo mágico

facebook por Jon Álvarez de la Peña

En este pequeño análisis vengo a comentar el que muchos poseedores de una GameCube consideran uno de sus mejores juegos: «Baten Kaitos». Y así lo concibo yo también, no sólo como uno de los mejores juegos de Cube, sino también como uno de los mejores juegos de rol que podemos encontrar.
En el momento actual, en el que predomina el género shooter sobre cualquier otro, es un gustazo encontrar títulos que, como éste, nos cuenten una buena historia. Nos encontramos ante un juego con una historia fantástica y con unos personajes realmente carismáticos, pero no sólo es esto lo que convierte a este título en un "grande". Su peculiar sistema de combate, que aun estando basado en el combate por turnos logra un gran dinamismo, singulariza a este juego respecto a otros. Asimismo, es de destacar su gran banda sonora, además de su duración, en torno a las 50 horas. Además, su ambientación es simplemente "mágica".



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



Aunque para participar antes debes buscar el Concurso en Club Megaconsolas y clicar en "Me gusta", a través de este código bidi ya puedes visitar el estupendo blog de Fatality Western. Te va a encantar.





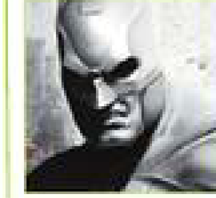
CONCURSO EN FACEBOOK
«Army of Two: The Devil´s Cartel»

Tan sólo tienes que visitar Club Megaconsolas y enlazar al blog de Fatality Western para dejar un comentario

Haz tu comentario en http://fatalywestern.clubmegaconsolas.com/dos-en-el-infierno.html y participa en el sorteo de 6 videojuegos de «Army of Two: The Devil´s Cartel». Finaliza 17/05/13.

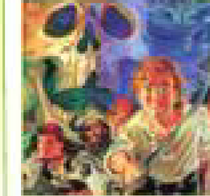
Tus comentarios en la red

Víctor García sobre Batman Arkham City Origins - Facebook



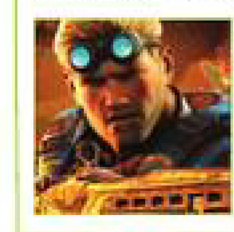
El anuncio de que habrá un nuevo título en octubre del hombre murciélago os ha entusiasmado. "Si mantiene la calidad técnica y argumental de otros títulos…estoy ya frotándome las manos". Pues sí Víctor, llegará para tu disfrute.

Irene Rincón sobre el cierre de LucasArts - Facebook



La crisis también afecta a la industria del videojuego y nos hicimos eco del cierre de LucasArts, responsable de títulos como «Monkey Island». "Jo, qué pena, Mickey es un tirano", dice Irene Rincón. Con toda la razón, la cerró Disney. :)

Jana Battle sobre Gears of War Judgment - Twitter



El juego arrasa y su primera expansión también triunfa. A esta seguidora la vuelven loca los shooter (nos lo deja ver en su Nick). "Dedicaré el fin de semana entero a explorarlo y no me va a dar tiempo… tendré que pedir el lunes en el trabajo".

Charo Fillol sobre Fatality Western - Facebook



El blog de Fatality Western, recientemente inaugurado en Club Megaconsolas, aporta un punto de vista distinto sobre el mundo de los videojuegos y así lo ve Charo. "He leído el artículo sobre Bioshock Infinite y me ha encantado. Sigue así".

Martín Gutiérrez sobre los Concursos - Twitter



Siempre que podemos os montamos un Concurso donde se regalan videojuegos. No siempre se gana, pero qué buen rollo hay entre quienes participáis. "Esta vez no me he llevado nada, pero enhorabuena a los que habéis ganado. Os lo merecéis".

Populares concursos

Para qué negarlo, a todos nos gusta que de vez en cuando nos hagan un regalito, y si encima es un juegazo pues mejor que mejor. En Megaconsolas lo sabemos y hacemos todo lo posible por hacer sorteos de vuestros juegos favoritos todos los meses, ¡¡¡y si no fuera por esta crisis los haríamos tooodos los días!!! :-) Así que no dejéis de seguirnos porque continuaremos con los sorteos. «Metal Gear Rising,», «Terraria», «Epick Mickey»…son algunos de los títulos que hemos regalado últimamente, así que atentos que habrá más!! Y llevárselos no es del todo difícil si sois un poco creativos y nos seguís a diario tanto en Facebook como en Twitter.





Rincón del Jugador

Trucos

Tomb Raider

Súper Lara Croft vuelve a las consolas con una nueva aventura que cuenta el origen de su historia. Aquí algunos logros de gran utilidad.

10 G:
Ratón de biblioteca: Encuentra el 25% de todos los documentos.

20G:
Carroñero: consigue 5000 piezas de restos
Francotirador: Dispara a 10 enemigos que estén en tirolinas
50G:
Letal: adquiere todas las habilidades en todas las categorías
Inconcebible: completa todos los desafíos

75G:
Ha nacido una superviviente: Juego completado

Bioshock Infinite

Uno de los juegos más esperados del año y con un resultado excelente.

Dinero infinito: Tras haber jugado unas dos horas llegas a la Sala de los Héroes. Allí te encontrarás con una estatua de un ángel, sube las escaleras de la derecha y te encontrarás con una máquina expendedora de billetes de un dólar. Coge la máquina y el dinero, entra de nuevo en la sala de los héroes y déjala allí. Cada vez que entres y salgas de la sala podrás obtener un dólar.

Ganzúas infinitas: Un proceso similar al anterior. Tras disputar la batalla con la pizarra en la Sala de los Héroes y salir del edificio puedes bajar dos horizontes y te encontrarás a un grupo de enemigos entre los que hay un bombero al que se le caerá una ganzúa. Derrótalo y recoge la ganzúa. Vuelve a subir dos horizontes y vuelve a la sala de los Héroes para repetir el procedimiento.

Luigi's Mansion

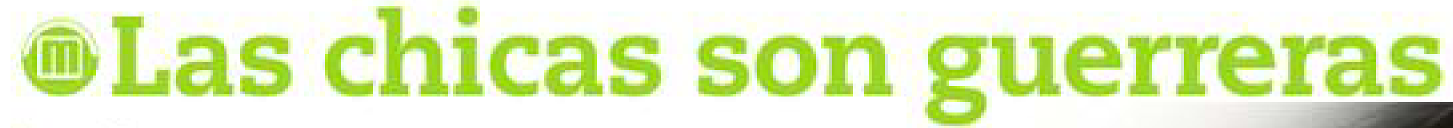
Un juego cargado de magia, fantasía y un Luigi dispuesto a pasar miedo con tal de cumplir con su misión. Aquí, algo de ayuda extra.

Modo Sorpresa: Supera la campaña de un jugador y luego selecciona la opción Scarescraper para desbloquear este nuevo y entretenido modo.

Torre de desafíos: Disponible en el monitor derecho del búnker al completar la misión A-4

Estatua de Luigi: Colecciona las 13 joyas de las mansiones del Valle Sombrío Accede a la cámara acorazada y allí te esperará la estatua.

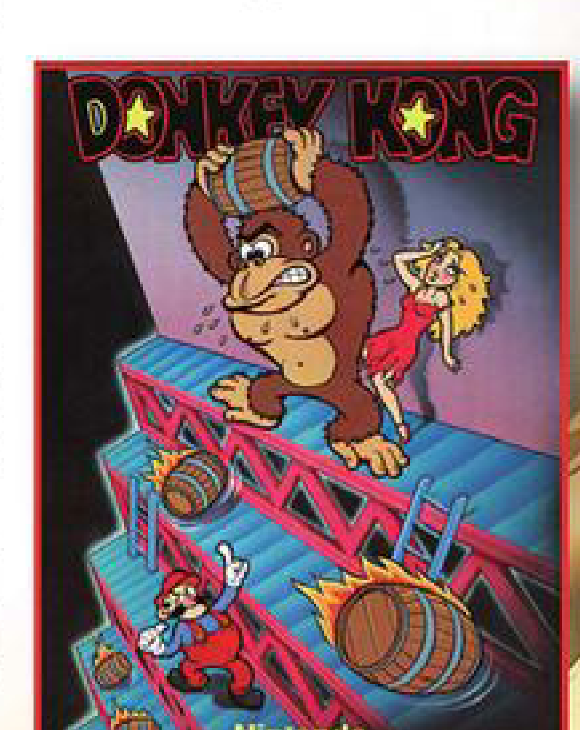
Las chicas son guerreras



Al rescate



Vaya por delante que escribe una fan declarada de las plataformas frotándose las manos con la próxima llegada de «Donkey Kong Country Returns 3D» (que lo hará el 24 de mayo para la N3DS). Este pedazo de gorila lleva en el mundo de las consolas desde 1981, cuando apareció por primera vez raptando a Peach y fastidiándole la vida a Mario que tenía que rescatarla. Y ahora que lo pienso ¿cuántas veces ha rescatado Mario a Peach? ¿Cuántas princesitas pululan por el mundo de los videojuegos esperando a ser rescatadas? Se me ocurren alguna en «Prince of Persia» o «Resident Evil 4» (bueno Ashley Graham era la hija del presi de EE.UU., para el caso...). Está bien ser rescatada de vez en cuando, supongo. Pero también nosotras queremos rescatar, así que vistan a Peach con algo más cómodo para subir y bajar por esos mundos de Nintendo y así no tropezar cuando intente rescatar a su Príncipe Mario, ¡o al mismísimo Donkey!



Nos preguntamos...

1. **¿Cómo es que ningún medio ha cargado contra los videojuegos, como suele ser habitual, a raíz de los atentados en el maratón de Boston?** Será que el chivo expiatorio de siempre ya olía demasiado...
2. **¿Por qué Nintendo parece que dio más bombo a las novedades en 3DS que en su flamante Wii U en su conferencia Direct?** Cuestión de equilibrar fuerzas o guardarse ases en la manga para más adelante. Eso sí, los clásicos portátiles se avecinan finos.
3. **¿Tiene sentido el secretismo faraónico de algunas presentaciones de largo recorrido, léase «FIFA 14» en el Bernabéu?** No demasiado si apenas muestras imágenes reales del juego y si hay medios que siempre se saltan a la torera el embargo firmado casi ante notario.
4. **¿No se les cae la cara de vergüenza a políticos como Linda Stender, que quiere prohibir las maquinitas recreativas para mayores de 17 años en Nueva Jersey?** Debería, sobre todo porque tal calificación por edades no cuenta en este tipo de arcades. Sí, más bien da arcadas este trapicheo...

Vuestros juegos favoritos del mes



1 Tomb Raider / Multi
Sí, sí, una Lara Croft joven e inexperta... pero cañera como siempre. Una aventura con tintes de survival horror que nos hace aún más fan de la divina Croft.

2 God of War / PS3
Pasan los años pero no la furia de Kratos, de vuelta otra vez, con más ganas que nunca de repartir cera en el Olimpo y con un multijugador maravilloso.

3 Bioshock Infinite / Multi
Uno de los juegazos en lo que va de año. Tercer título de la saga y subiendo. Una aventura en primera persona inolvidable que nos hará ver el cielo.

4 Mirror of Fate / 3DS
Cuatro carismáticos y misteriosos personajes tienen una misión en esta vida: derrotar al malvado Drácula. Acción, aventura y fantasía en este juegazo de la serie «Castlevania Lords of Shadow» para 3DS.

5 Monster Hunter 3 Ulitmate / Wii U
Toca salir de caza, exterminar monstruos a diestro y siniestro y no será fácil, pero tampoco aburrido. Este nuevo juego ofrece más de 200 misiones diferentes para Wii U (y también en N3DS). Una experiencia jugable totalmente novedosa.



Retrato robot
John Morgan



► EDAD: Frisando la treintena, a pesar de dedicarse a cazar zombis domingueros en «Riptide» (ver reseña páginas atrás) avieja lo suyo (siempre decimos algo así, pero es ser personaje de videojuegos no es el mejor elixir de juventud que digamos; exceptuando a Mario y otros elegidos).

► APARIENCIA: Entre "el último superviviente" y un mercenario "casual". Sus botas de excursionista y su gorra beisbolera pueden despistar, pero cuando echamos un ojo a su pistolón y a su cara de taxidermista de rinocerontes (cicatriz incluida), las dudas se disipan. También su camiseta-gruyere color butano, con la inscripción "The word hard combat" ha creado estilo en ciertos ambientes.

► CURRÍCULO: De casta le viene al galgo, ya que su abuelo fue la pesadilla de los japoneses en la Segunda Guerra Mundial (aunque se casó con una chavala local) y su padre era un sargento con más hierro en las venas que Clint Eastwood. Así que John se alistó en la Marina y, por esas cosas del destino, acabó atracando en la isla de Palanai, donde le esperaban hordas de zombis ávidos de buffet libre. Por él, sin problemas.

► FUTURO: Gracias a su sentido del reciclaje laboral, a tipos como éste nunca les faltará trabajo. Además, el gremio de los no-muertos y carroñeros diversos no conoce crisis ni recesiones. Tantas «Dead Island» por descubrir…

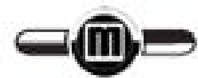


Te lo dice Galibo...

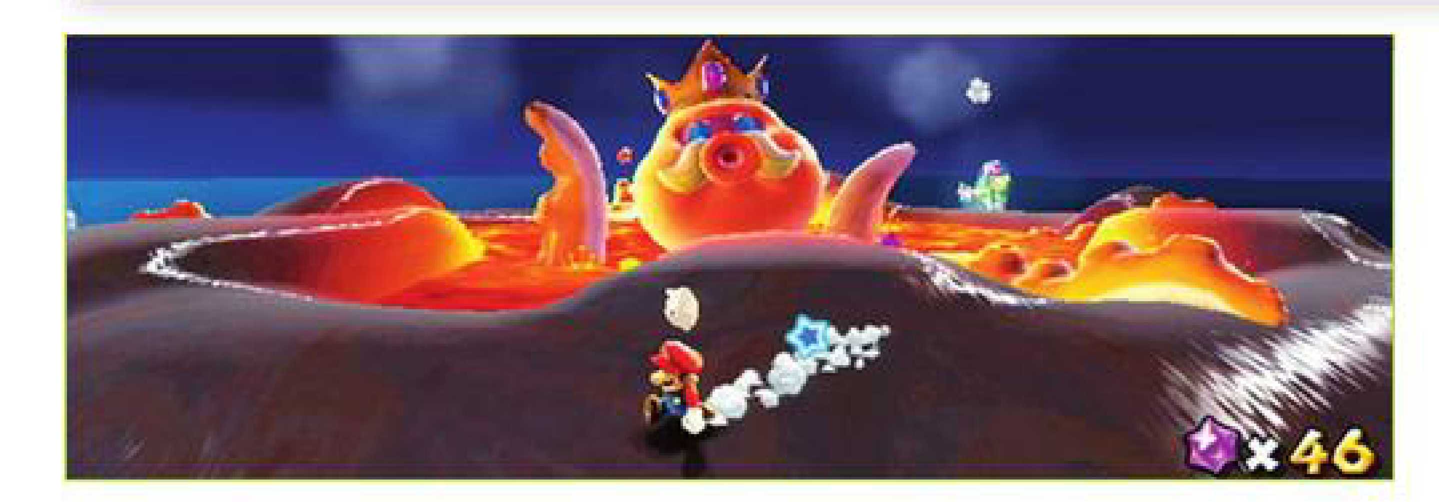
Lara Croft y el feminismo

Ya tenemos por fin nuevo juego protagonizado por Lara Croft, heroína virtual por excelencia que antaño era la auténtica reinona en esto de los videojuegos. En este mundillo tan machista es muy común que los hombres acaparen el protagonismo, por eso es muy bueno que haya también heroínas, así las jugadoras pueden identificarse con ellas. Ahora bien, puestos ver el tema desde el punto de vista feminista, tengo mis dudas de que en realidad sea algo tan positivo. Y es que si una chica se imagina que es Lara Croft durante la partida, ¿cuál es la experiencia del jugador masculino con Lara? ¿Se identifica también con ella, en una especie de inocente ejercicio de transexualismo? ¿O más bien se imagina que tiene a una guapa moza bajo control, haciendo que salte, corra o se arrastre cuando pulsa un botón? "Venga, Lara, tírate al vacío, que quiero ver cómo te estrellas contra el suelo". Y va la pobre muchacha y lo hace sin rechistar. No creo que a las feministas les haga mucha gracia que los chavales puedan estar interiorizando la idea de que a las mujeres las pueden controlar y hacerles daño para divertirse.





Consola mini, diversión maxi
Wii Mini





Tras vender más de cien millones de consolas Wii en todo el mundo, llega ahora a España la nueva Wii Mini, una consola con similares prestaciones a la de la original (no tiene funcionalidades online) y que llega al mercado con un gran catálogo de juegos para sacarle el máximo partido. Diseñada en color negro mate y con los laterales en rojo incluye un Wii Remote Plus y un Nunchuk, ambos en rojo. Además es compatible con los principales accesorios de Wii y con los grandes títulos que durante los seis años de vida de Wii han arrasado entre el público. Entre esos títulos se incluyen clásicos que ahora se pueden disfrutar a un precio más asequible dentro de la colección Nintendo: Selects, como «The Legend of Zelda: Twilight Princess» o «Super Mario Galaxy». Pero además llegarán nuevos títulos, como «Mario Party 8», «Wii Sports Resort», «Mario Power Tennis» o «Super Paper Mario». De lo mejorcito.

Maletín con pantalla de 15,5"
GAEMS G155 PS3 / Xbox 360

Solo disponible en www.elcorteingles.es/tienda/videojuegos

Un funcional, moderno y compacto maletín para proteger tanto la PS3 como la Xbox 360 de posibles impactos durante el viaje. Diseñado en negro mate, incluye una pantalla LED HD de 15,5", integrada en el interior del maletín, y conexión HDMI. La carcasa es rígida y amortigua así cualquier tipo de impacto, lo que lo hace perfecto para transportar el equipo; además su diseño hace que una vez colocado en el interior del maletín, el equipo permanezca inmóvil gracias a sus tiras de sujeción y a la base de velcro que hacen que la consola quede totalmente fijada. También hay espacio para llevar los mandos y accesorios, con lo cual se puede viajar con el equipo al completo. No faltan un cable HDMI de 9", control remoto y adaptador de corriente.



Kit de accesorios
Cars Speed Circuito NDS / 3DS

La marca Indeca lanza al mercado este práctico kit de accesorios inspirado en los divertidos personajes de la película Cars, idóneo tanto para la Nintendo DS como para la Nintendo 3DS. Una gran cantidad de accesorios con distintos diseños en los que predomina el color rojo y azul y los protagonistas del filme en distintas escenas. Incluye una bolsa personalizada, cinco cajas para llevar los juegos favoritos, una correa de mano y otra de hombro para facilitar el transporte, auriculares de calidad para tener la mejor experiencia jugable posible, gamuza limpiadora customizada con imágenes de la película, un stylus grande igualmente personalizado y tres stylus normales de distintos colores. Además incluye stickers compatibles con DS-i, DS XL, 3DS y 3DS XL.
El pack trae un juguete muy especial para personalizar la propia consola con temática también de la famosa película de Píxar.







El Hobbit
Un viaje inesperado

Peter Jackson, director de El señor de los anillos, abunda en el fantástico universo creado por J. R. Tolkien para dirigir ahora El Hobbit: un viaje inesperado, historia que precede a la popular trilogía. En este caso el protagonista es el hobbit Bilbo Bolsón, un ser pacífico que vive una vida muy tranquila hasta que una noche trece enanos llegan a su casa para embarcarle en una increíble aventura a través del país de los elfos y en compañía del mago Gandalf. Así seguiremos los pasos de los valientes aventureros durante un viaje cargado de magia, de fantasía, de acción, con un ritmo ágil que no da ni un solo segundo para el aburrimiento. Los paisajes, los combates y los diálogos cargados de humor recrean a la perfección lo descrito en el libro.

